Sunlite Suite

SUNLITE is a trademark of Bruno Nicolaudie.
WINDOWS is a trademark of the MICROSOFT CORPORATION.
All rights reserved. No parts of this work may be reproduced in any form or by any means - graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems - without the written permission of the publisher.
Products that are referred to in this document may be either trademarks and/or registered trademarks of the respective owners. The publisher and the author make no claim to these trademarks.
While every precaution has been taken in the preparation of this document, the publisher and the author assume no responsibility for errors or omissions, or for damages resulting from the use of information contained in this document or from the use of programs and source code that may accompany it. In no event shall the publisher and the author be liable for any loss of profit or any other commercial damage caused or alleged to have been caused directly or indirectly by this document.

Tabla de Contenidos

I Bienvenido a Sunlite *1*
1. Instalando el software/interface 2
2. Shows Demo 7
3. Agregando su primer luminaria 11
4. Descripción de Sunlite Suite 14

II Programación Básica *19*
1. Agregando sus propias luminarias 18
2. Páginas y Botones 26
3. Botones Preprogramados 27
4. Ejemplo: Cree su primera escena 31
5. Grabar Ciclos (cues/shows/listas de escenas) 34
6. Teclas de Acceso Rápido (hotkeys) 36

III Programación Intermedia *39*
1. Escenas Easy Step 38
2. Propiedades de Canales: On/Off, Dimmer 41
3. Control Grupal/Individual de Luminarias 43
4. La Ventana X-Y (pan/tilt) 49
5. Usando la Página Maestra 52
6. Controlando la Velocidad/Tamaño de sus escenas 55
7. Multimedia features 58

IV Programación Avanzada *61*
1. Descripción General 60
2. El Editor 60
    2.1. Easy Time 60
        2.1.1. Como usar Easy Time 60
        2.1.2. Como usar Easy Time para movimiento 62
        2.1.3. Herramientas y Opciones de Easy Time 65
    2.2. Effect Manager 66
        2.2.1. Overview 66
        2.2.2. Gradient Editor 68
        2.2.3. Colour Mixing 70
        2.2.4. RGB Matrix Effects 70
        2.2.5. Advanced Effects 72
        2.2.6. Pan/Tilt Effects 74
    2.3. Manejo de Color 75
    2.4. Copiar/Pegar y Faseo 77
3. Fade entre escenas 79
4. Disparando externamente 83
    4.1. MIDI - Easy Console 84

4.1.1. Easy Console, que es? 84
4.1.2. Primer paso, configure su controlador en la pantalla 85
4.1.3. ¿Como usar Easy Console? 86
4.2. MIDI - Código de Tiempo Midi, "Midi Time Code" (MTC) 90
4.3. DMX 91
4.4. Reloj y Calendario 92
4.5. Cierre de Contacto 94
4.6. Análisis de Audio 96
5. Propiedades de Página 98

V Propiedades Generales *106*
1. Parámetros Iniciales 105
2. Manejo de ventanas 106
3. Respaldo/Soporte técnico 108
4. Necesitar mas canales DMX 109
4.1. Utilisar mas interfases USB 109
4.2. Utilizando las interfases IP 110
4.3. Utilización del protocolo Art-Net 111

VI Apéndice *114*
1. Breve descripción de DMX512 113
2. Accesorios 116
3. Configuración IP/Ethernet 117
4. Problemas Comunes 119
5. Resumen de comandos 121

I Bienvenido a Sunlite

Prólogo

Gracias por su interés en el software de control Sunlite.

Nuestro manual de usuario esta dividido en las siguientes secciones:

1. Bienvenido a Sunlite (Guía para inicio rápido, Visión general)
2. Programación Básica.
3. Programación Intermedia.
4. Programación Avanzada.
5. Propiedades Generales.
6. Apéndices.

En este manual, se presentan al principio los conceptos más elementales de iluminación, seguido por una explicación de diversas herramientas de software, en un incremento gradual desde las herramientas más simples hasta las más complicadas. Aunque nuestro software está diseñado para ser simple de usar e intuitivo para aprender, recomendamos fuertemente a usuarios principiantes leer este manual de principio a fin, sin saltarse ninguna página. Usuarios intermedios y avanzados podrán saltarse cualquier sección sin problema alguno.

El capítulo de introducción da al usuario un vistaso general acerca de nuestro software. Lo llevaremos a través del proceso de instalación del software y de los controladores de la interfase (interface drivers). Después jugaremos con los DEMO shows preprogramados. Al final de este capítulo, mostraremos de una manera rápida como agregar sus propios equipos de iluminación al software, solo en caso de que ya no pueda esperar para jugar con sus propios equipos de iluminación.

El segundo capítulo le enseñará las herramientas de programación más básicas dentro del software. Para el final de este capítulo usted será capaz de realizar rápidamente escenas simples de iluminación.

El tercer y cuarto capítulo describen herramientas de software más avanzadas (no necesariamente más complicadas), este conocimiento junto con un poco de práctica, le permitirá crear casi cualquier escena de iluminación que sus equipos puedan realizar.

El quinto capítulo describe propiedades para el manejo general del software (parámetros de inicio, organización de ventanas y respaldo).

Finalmente, encontrará apéndices que incluyen un repaso al protocolo DMX512, MIDI, ejemplos de accesorios compatibles, y una guía de solución de problemas comunes (troubleshooting).

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

1. Instalando el software/interface

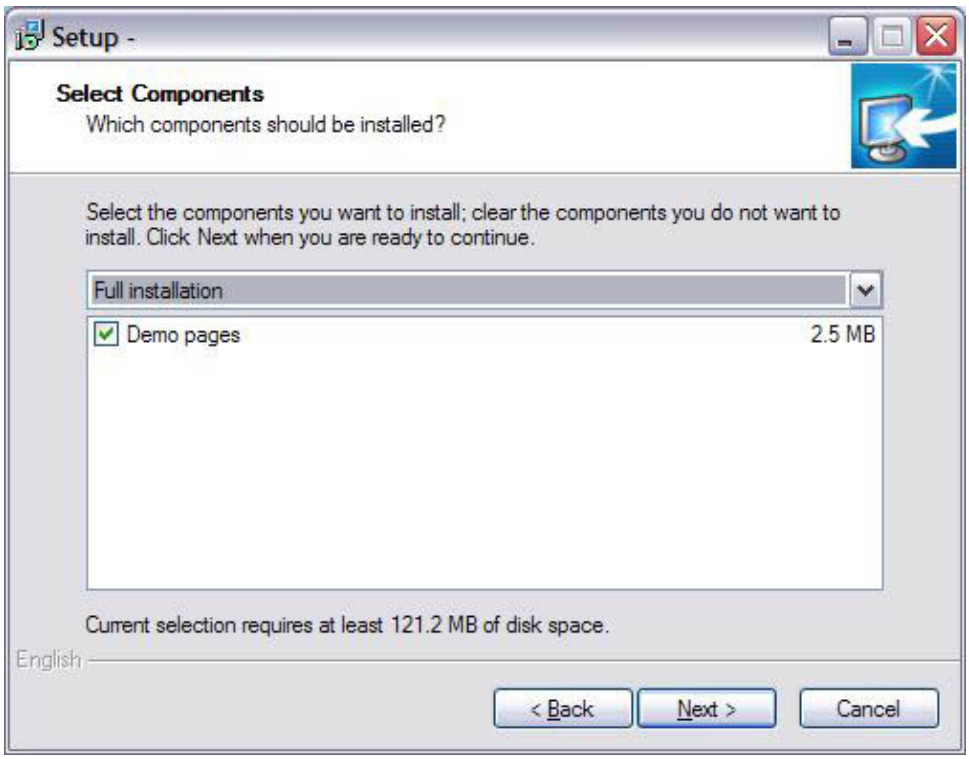
1. Instalando el software

Ya sea que tenga en su posesión el CD de instalación o haya bajado el software de Internet, lo primero que debe hacer es instalar nuestro software Sunlite.
Introduzca el CD de instalación en su computadora (si lo bajó de Internet se puede brincar este párrafo). Una vez que la ventana de instalación este abierta, seleccione el lenguaje y dé clic en SIGUIENTE (NEXT),

Posteriormente acepte los terminos de licencia (licence agreement) y finalmente dé clic en el icono de INSTALL para Sunlite Suite.

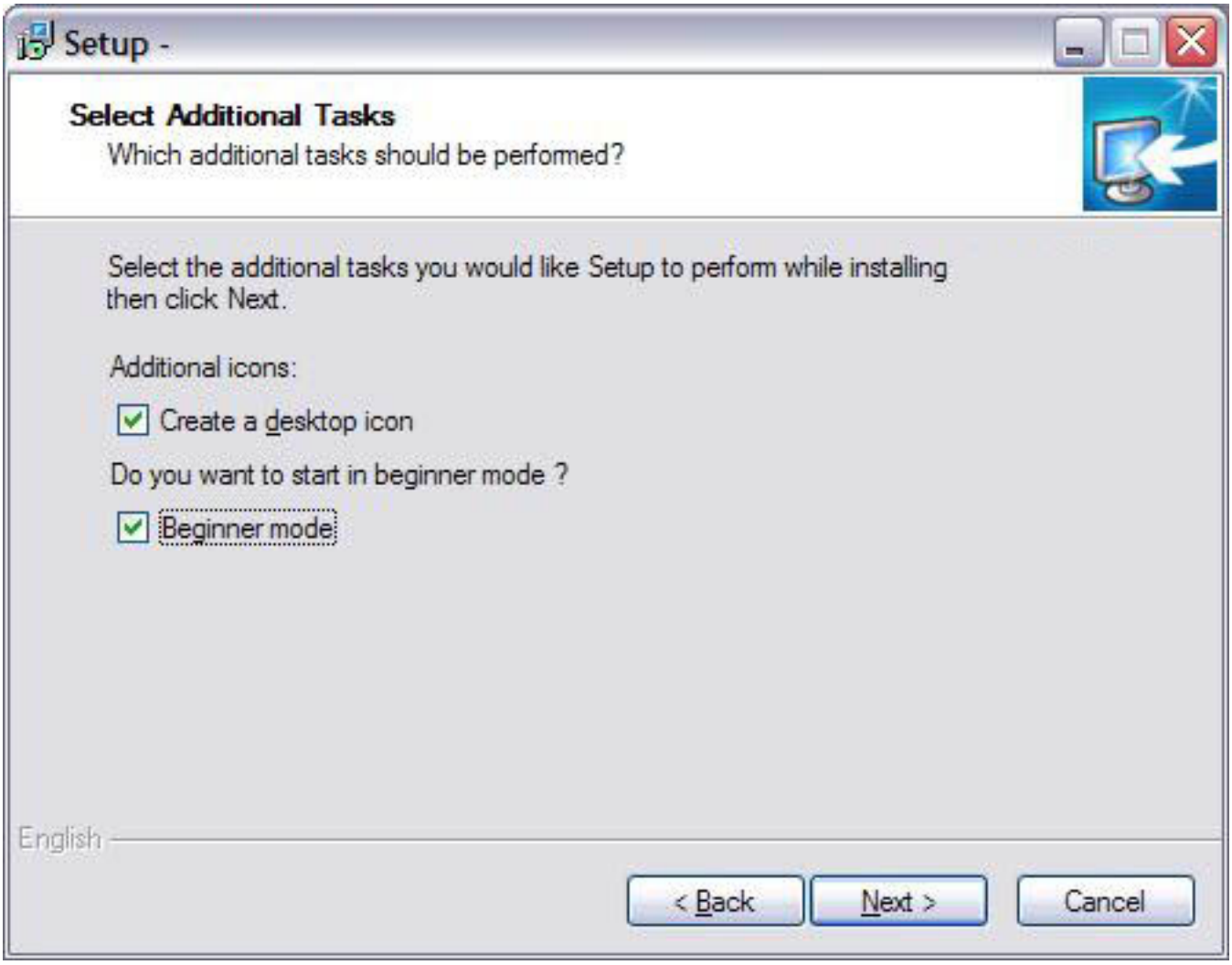
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Seleccione el lenguaje de configuración y acepte de nuevo los términos de licencia (licence agreement). Seleccione su fólder de instalación (el predeterminado es C: SL2006). La próxima pantalla le preguntara si desea instalar el software con o sin páginas demo. Si usted es un usuario principiante, recomendamos que instale el programa CON las páginas demo.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Finalmente, el asistente de configuración le preguntara si desea comenzar el software en MODO PRINCIPIANTE (BEGINNER MODE). De nuevo, si usted es un usuario principiante, recomendamos de clic en SI (YES) en la opción de modo principiante (beginner mode).



¡Listo! Ahora es tiempo de comenzar a jugar con el software.

2. Instalando los drivers USB

Si usted compró el paquete Sunlite y recibió una interfase USB a DMX, necesitará instalar los controladores (drivers). Puede usar el software completo sin la interfase(si así lo desea), pero necesitará el aparato USB-DMX si quiere controlar equipos de iluminación reales.

Si esta usando Windows XP, todo lo que necesita hacer es conectar la interfase a cualquier puerto USB disponible en su computadora, y Windows lanzará el “Ayudante Para Encontrar Nuevo Hardware” (Found new hardware wizard). Asegúrese que el CD de instalación de Sunlite dentro de la computadora, entonces dé clic en la opción de “Búsqueda Automática” (Automatic Search)

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Windows encontrará el driver y le dirá que el aparato no esta validado, y le preguntará si desea continuar. Aunque Microsoft no cuenta con el número de registro para este driver, no se corre ningún riesgo de incompatibilidad; haga clic en “Continúe De Todos Modos” (Continue Anyway).

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

¡Listo! Pero recuerde, el controlador Sunlite detecta la interfase USB cuando el software inicia. Esto significa que usted debe de tener la interfase USB conectada a su computadora antes de abrir Sunlite. De otra manera, no abra comunicación entre el software y la interfase.

Nota:
Sunlite es capaz de correr hasta 10 interfases de USB simultáneamente, permitiendo 10 universos USB-DMX (es posible manejar más universos a partir de protocolos de Ethernet). Para poder mantener consistencia entre el software y la interfase (interfase 1 con universo 1, etc.), la interfase USB deberá ser conectada a la computadora antes de que esta se prenda.

3. Usando interfases IP/Ethernet

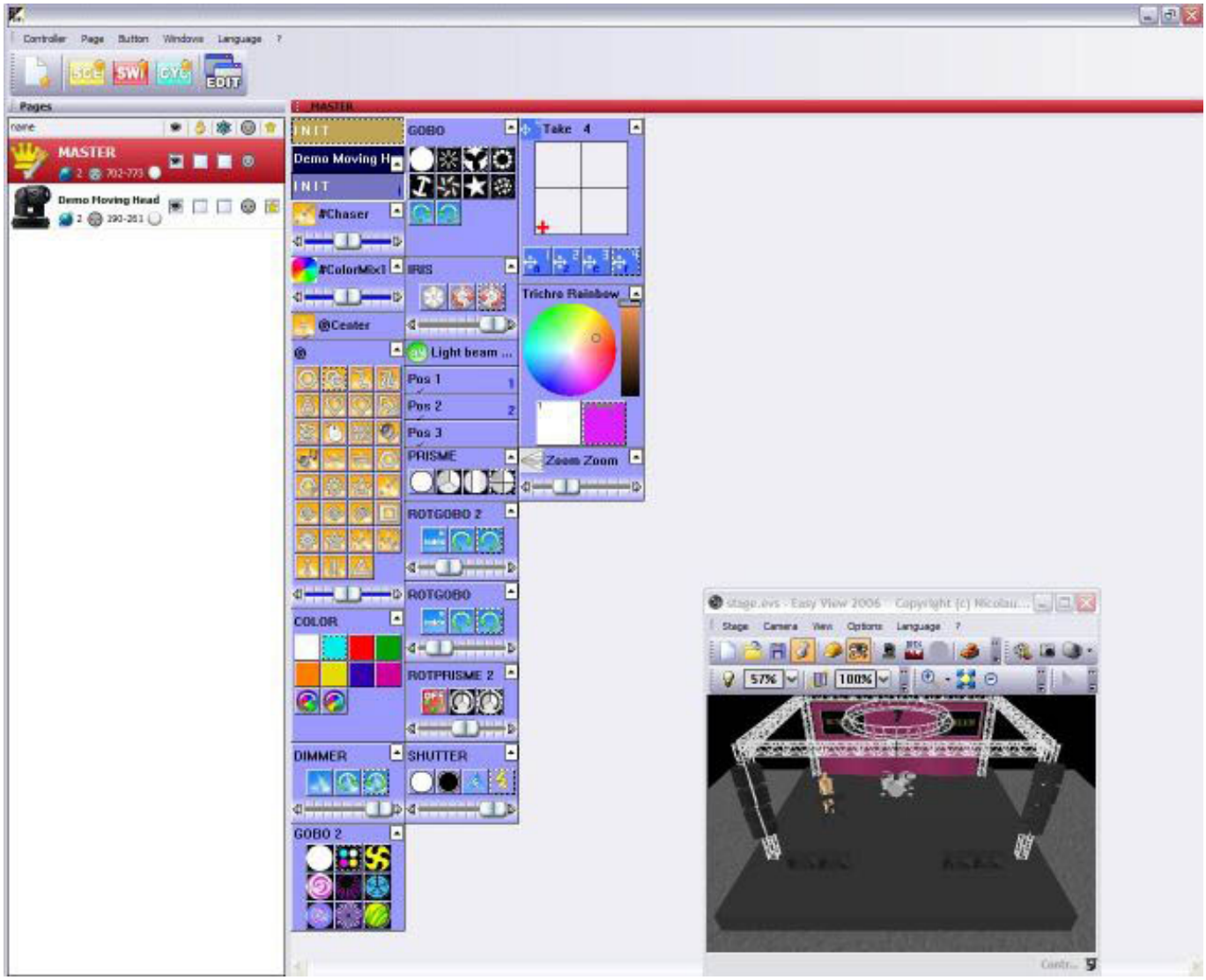
Si compró un paquete Sunlite con interfase IP/Ethernet, por favor diríjase a la sección de Apéndices para instrucciones de instalación.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

2. Shows Demo

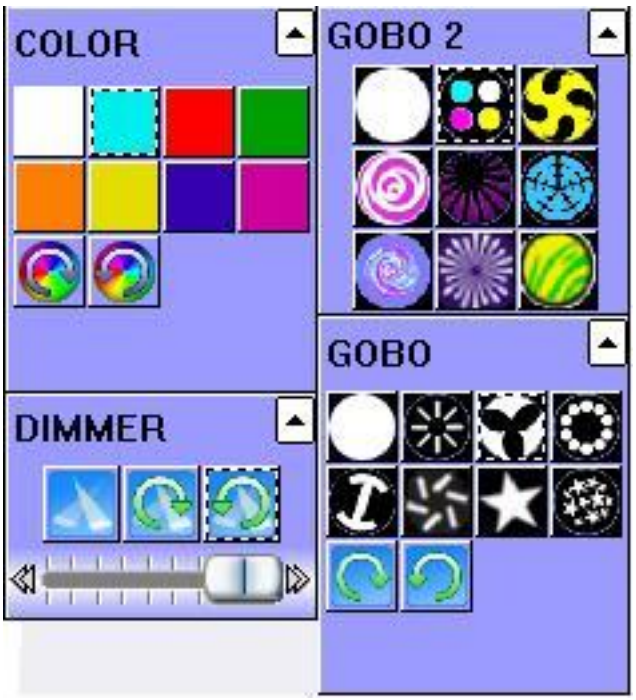
Para esta sección, asumimos que ya instaló el software en modo principiante y que habilitó la instalación de las páginas Demo. Si no fue así, verá muchas opciones en su pantalla además de las que se describen en esta sección, pero la información continúa siendo válida.

Su pantalla debe de verse como la siguiente:



El software Sunlite desplegará un botón por cada función que el equipo de iluminación pueda realizar. Habrá un botón en la pantalla para cada color, gobo, macro, efecto de prima, etc.

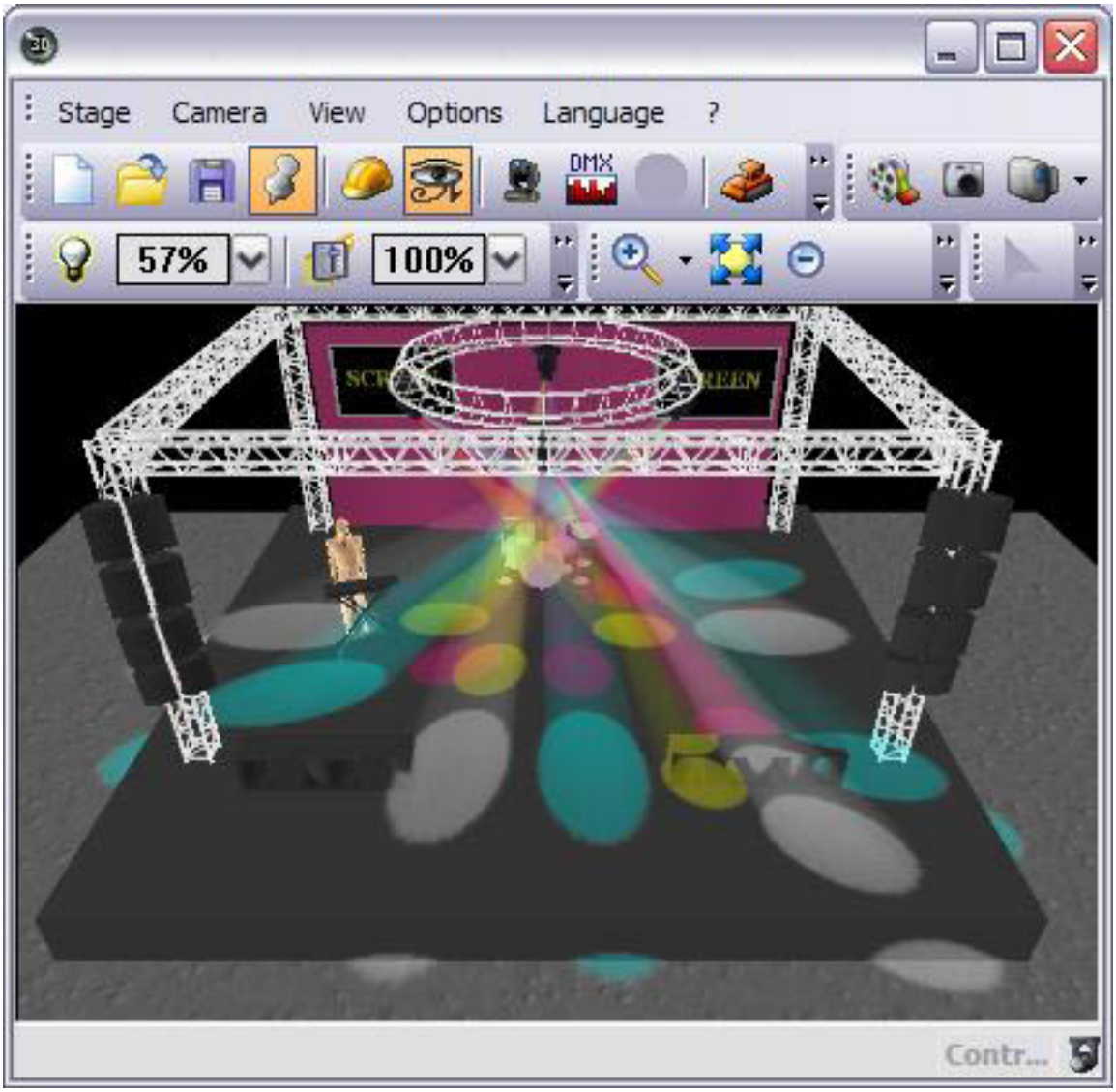
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Dependiendo de las luminarias que esté utilizando, también habrá botones preprogramados con efectos genéricos (en este caso, la página del DEMO MOVING HEAD contiene botones preprogramados con movimientos genéricos par cabezas y scanners: círculos, curvas aleatorias etc.).

Como puede ver en la pantalla del visualizador en 3D, cada vez que presiona un botón en su pantalla las cabeza responden a esa instrucción.

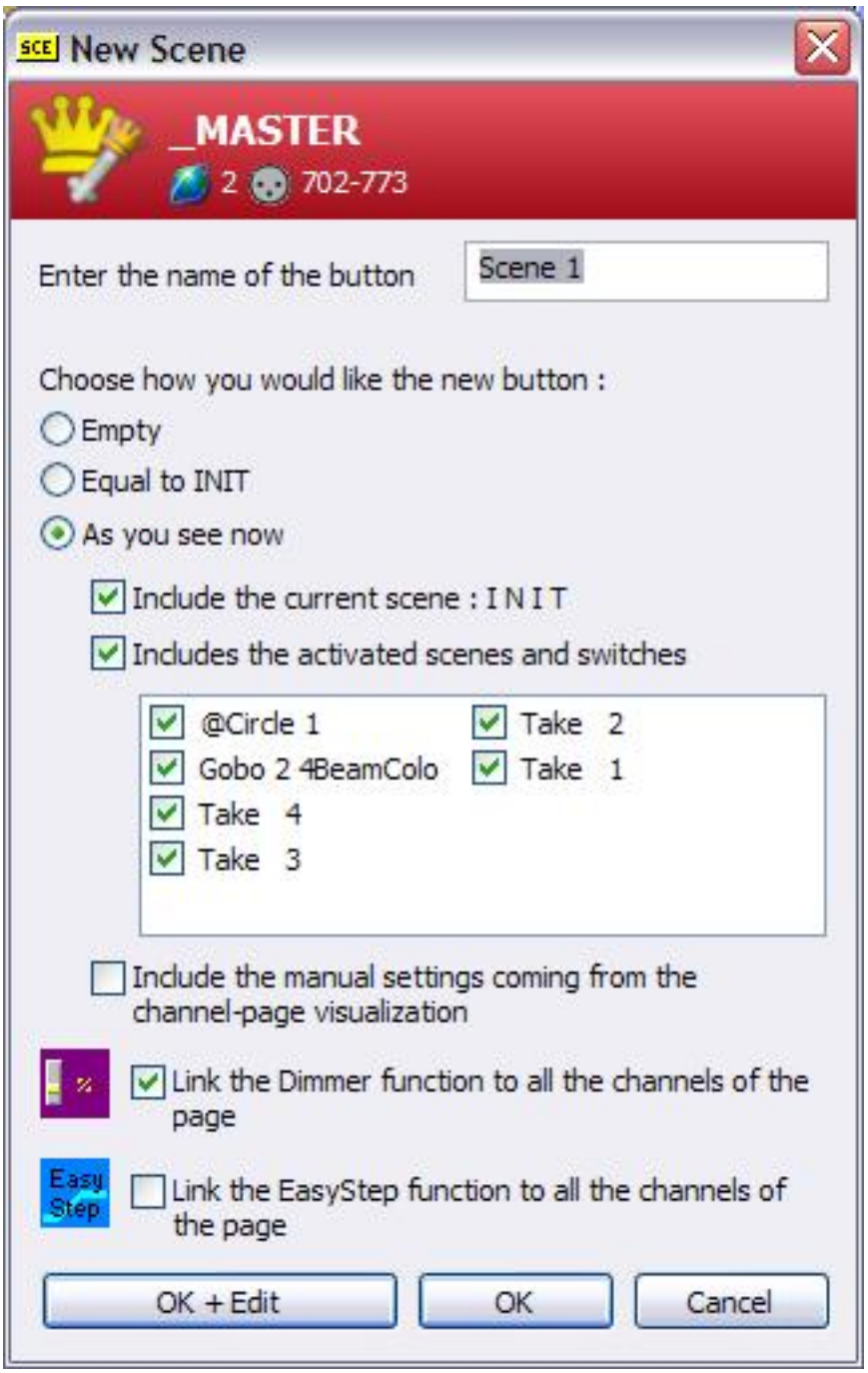
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Tome en cuenta que la pantalla del visualizador 3D es un visualizador en tiempo real. Lo cual significa que si tuviera esas 4 cabezas conectadas a la interfase (y la interfase a la computadora) estarían haciendo exactamente lo mismo que usted está viendo en la pantalla.

Continúe presionando cualquier combinación de botones, siga jugando con el programa. Si desea regresar al estado inicial (reset) haga doble clic en el botón azul INIT. Si encuentra algun "look" o escena que le agrade, lo puede salvar como:
- Button Menu – New Scene – As you see now – Ok

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Le recomendamos crear varias escenas de esta forma, para que se familiarize con los controles. Una vez que se sienta cómodo con los controles preprogramados en la página DEMO MOVING HEAD, usted estará listo para añadir sus propios equipos de iluminación y programar con técnicas mas avanzadas.

Seguimnos recomendando de todos modos leer este manual sin saltarse ningún capítulo.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

3. Agregando su primer luminaria

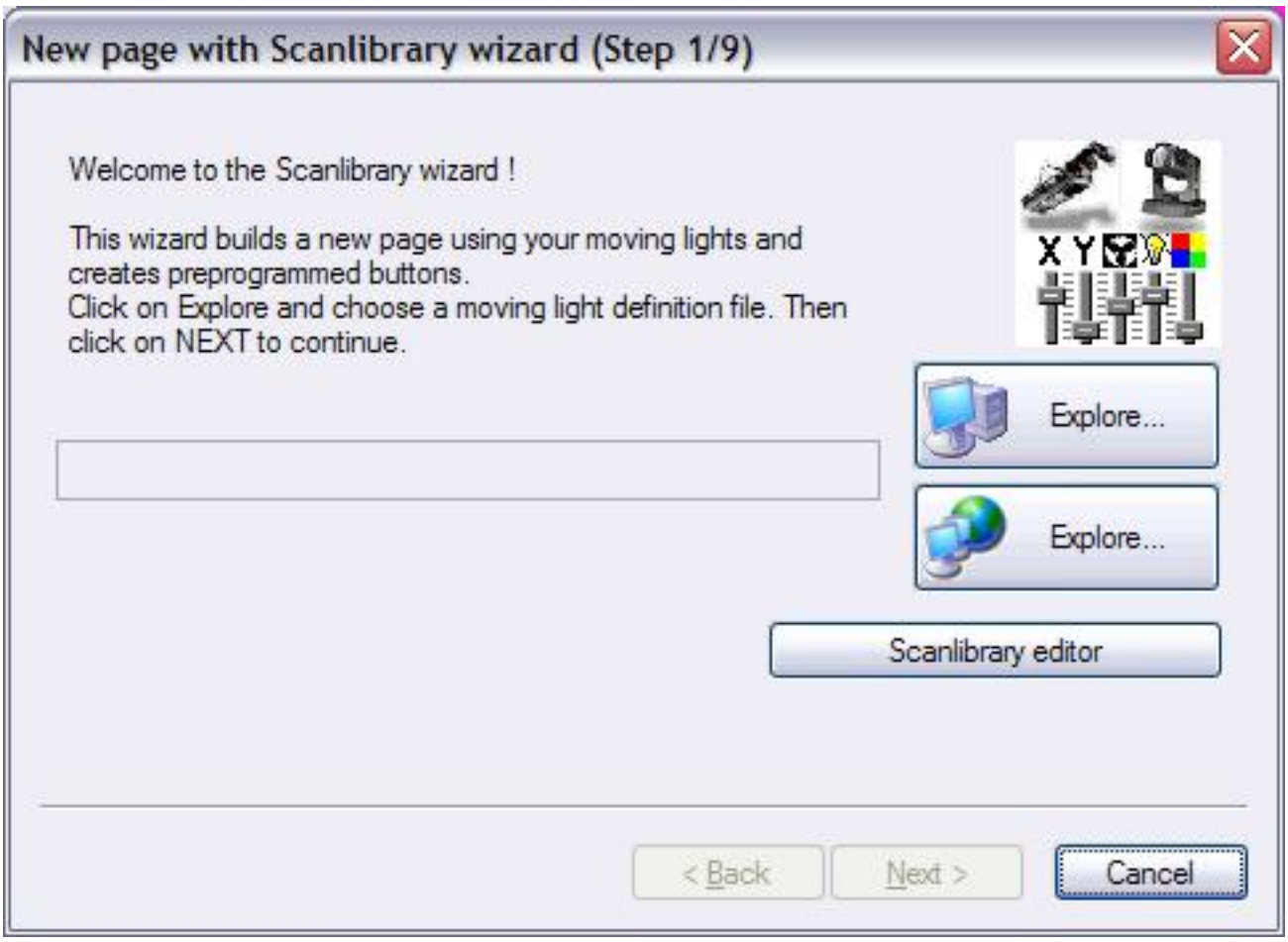
Si ya tiene su interfase conectada al software y no puede esperar para probar movimientos y efectos en sus propios equipos de iluminación (o si quiere probar como sus equipos funcionarían) le mostraremos como puede añadirlos al software Sunlite:

Page menu – New page

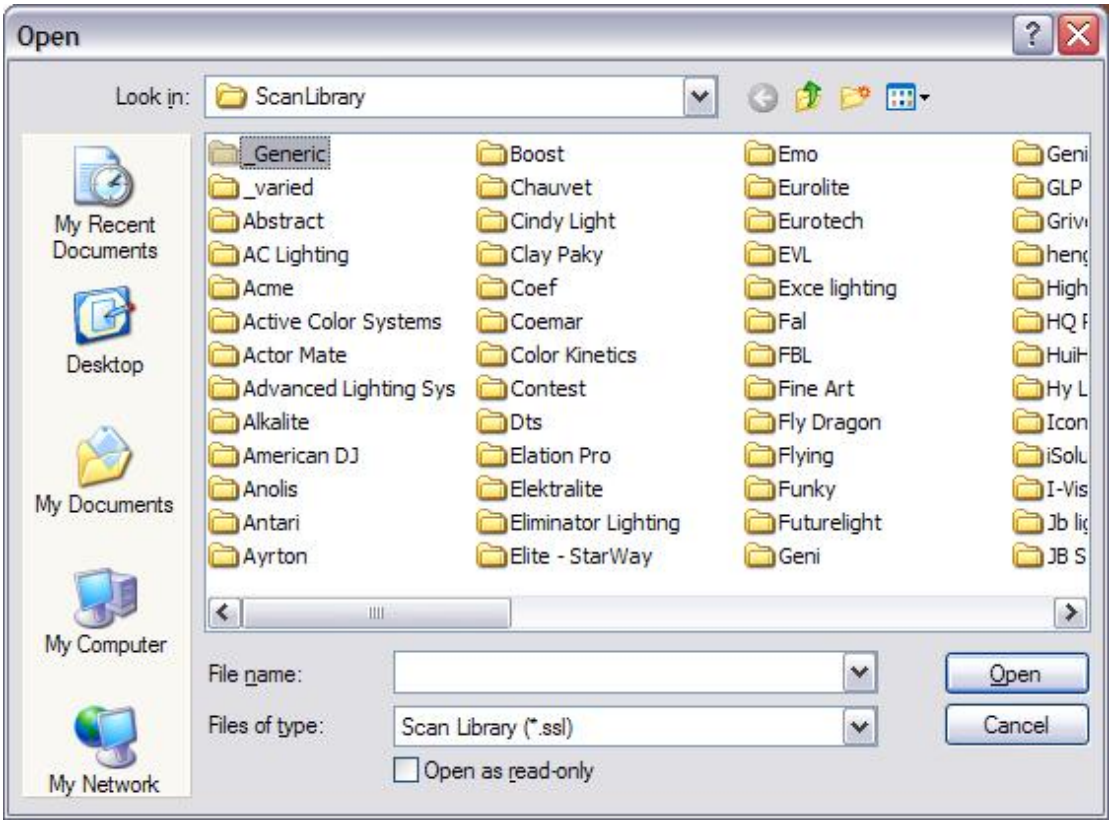
Seleccione “Create a new page with Scan library wizard”. (crear una página nueva con Scan library Wizard)

Verá dos opciones para buscar sus perfiles/librerías de iluminación: su computadora o Internet. Le recomendamos primero buscar en las librerías de la computadora (primer botón).

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

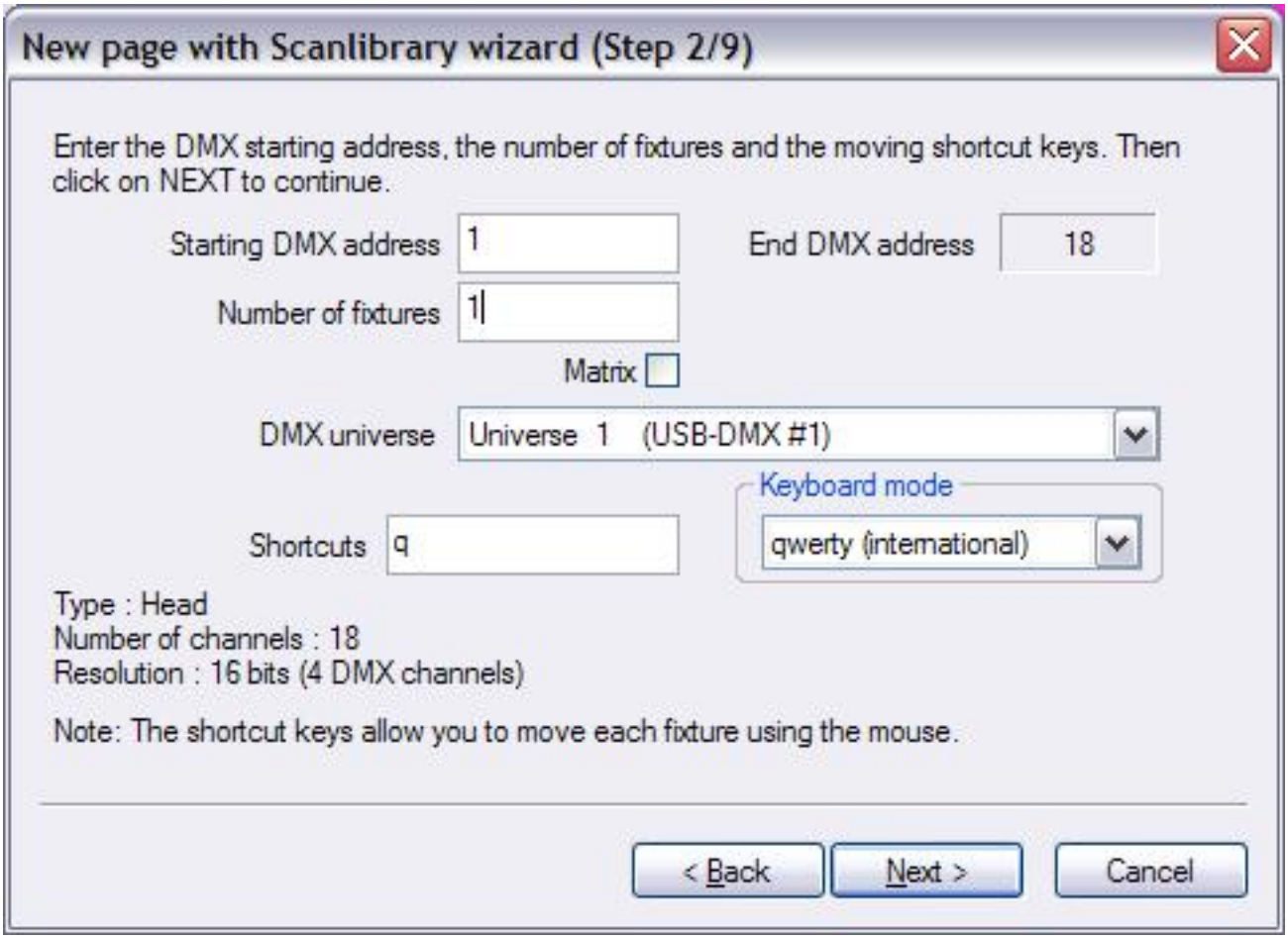


Usted será capaz de navegar a través de la librería de perfiles en su computadora. Busque en el fólder de su fabricante y su equipo en particular (dése cuenta que hay un fólder variado en el que equipos de fabricantes pequeños han sido incluido).



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Después de que encuentre su equipo de iluminación en los folders de los fabricantes, necesitará establecer la dirección inicial DMX y el número de equipos de iluminación a manejar (si no conoce el significado de “dirección inicial DMX”, por favor lea el apéndice "Breve Descripción DMX512" antes de que continuar.



Posteriormente, simplemente haga clic en SIGUIENTE (NEXT) a todas las opciones que el ayudante (wizard) presenta (ninguna de estas opciones es importante en este momento, pero serán explicadas en detalle en las siguientes secciones del manual).

¡Listo! Ahora ya tiene dos páginas: el DEMO MOVING HEAD y los "EQUIPOS DEL FABRICANTE". Asumiendo que sus equipos de iluminación están conectados correctamente y tienen la dirección DMX apropiada, todo lo que aparezca en la pantalla del visualizador 3D deberá estar pasando simultáneamente con sus equipos de iluminación reales. Si usted cree que todo esta propiamente configurado, pero todavía esta teniendo problemas, recomendamos se dirija al Apéndice “Problemas Comunes” (Troubleshooting).

¡Bien hecho! Continué leyendo el manual para aprender como programar escenas/shows/efectos mas elaborados.

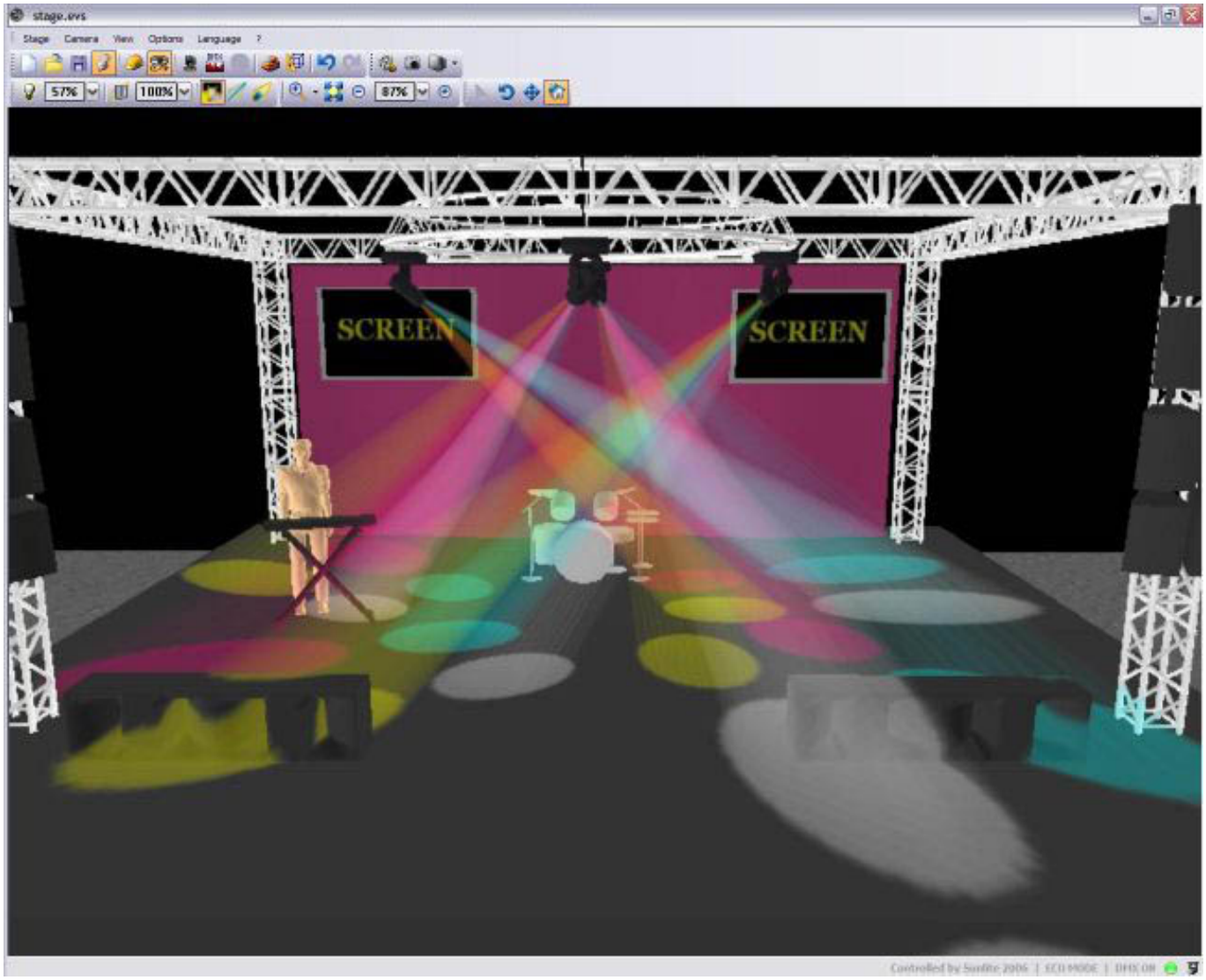
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4. Descripción de Sunlite Suite

Esta sección le dará un vistaso general del paquete Sunlite. El principal objetivo de esta sección es brindarle al usuario una idea de todo el potencial del controlador Sunlite.

Easy View

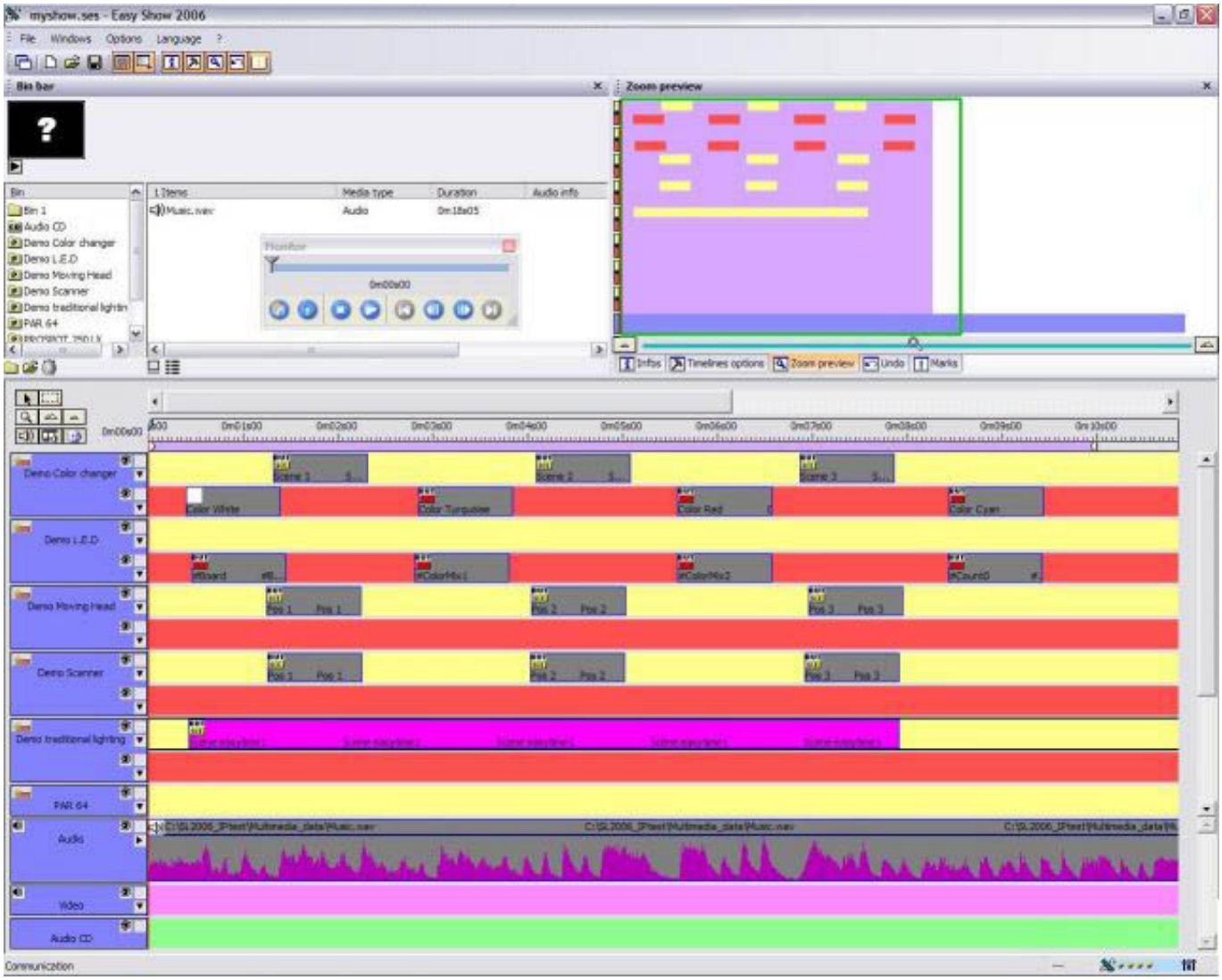
Nuestro visualizador en tiempo real 3D (real-time 3D visualizer), le mostrará en la pantalla de su computadora cómo se verían sus equipos de iluminación si estuvieran conectados al controlador de software. Ideal para pre-programar sin equipos de iluminación reales. Creé sus propios escenarios añadiendo objetos 3D con texturas, haciéndolos tan realistas como quiera usted. Grabe videos de sus shows de iluminación e incluso tome fotos. Imprima vistas en 2D de su escenario, incluyendo sus equipos, estructuras, muebles, etc.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Easy Show

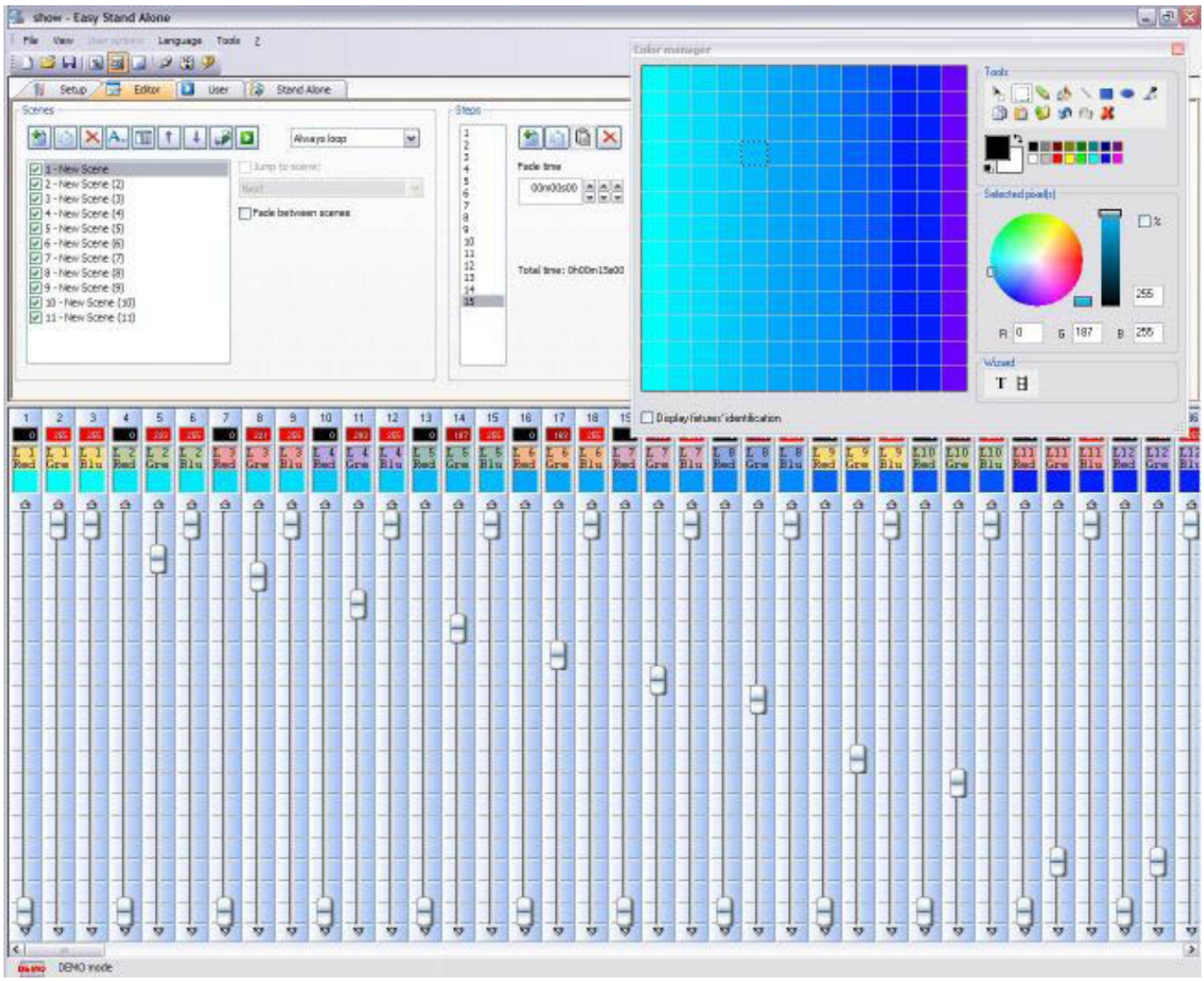
Ideal para sincronizar efectos de iluminación con audio y video. De la misma forma que funcionan programas para editar audio, Easy Show incluye líneas de tiempo en las que puede arrastrar, dejar caer, expandir y desplazar sus efectos de iluminación, en conjunto con líneas de tiempo de audio y video.



Easy Stand Alone

Cree sus escenas de iluminación, luego bájelas a la memoria de la interfase para usarla sin la computadora. Dependiendo del número de equipos de iluminación que esté usando, puede tener cientos, incluso miles de escenas grabadas en nuestra pequeña interfase electrónica. Dispare shows de iluminación en horarios predeterminados usando el reloj y calendario internos de la interfase. Active escenas de iluminación usando contactos simples (IO).

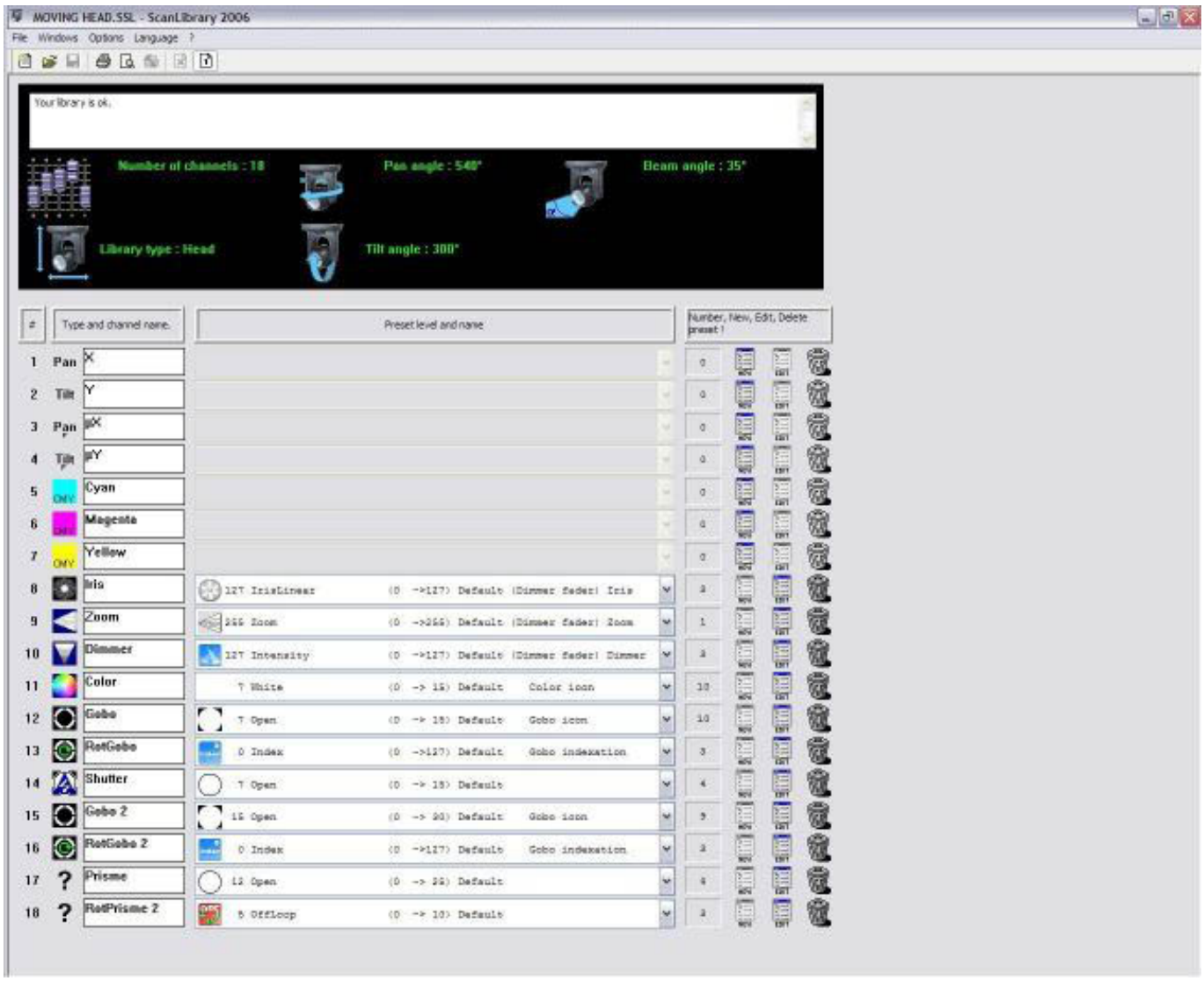
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Scanlibrary Editor

Cree sus propios perfiles o modifique los perfiles existentes de los equipos de iluminación. Todos los efectos están incluidos (color, gobo, rotación de gobo, prisma, etc). Verifique sus perfiles usando nuestro visualizador 3D.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

II Programación Básica

Descripción General

Después de leer nuestro capítulo de “Bienvenida”, probablemente ya tiene una idea de lo que desea realizar con nuestro controlador Sunlite. Ahora es tiempo de aprender como programar todas las ideas que tiene en mente.

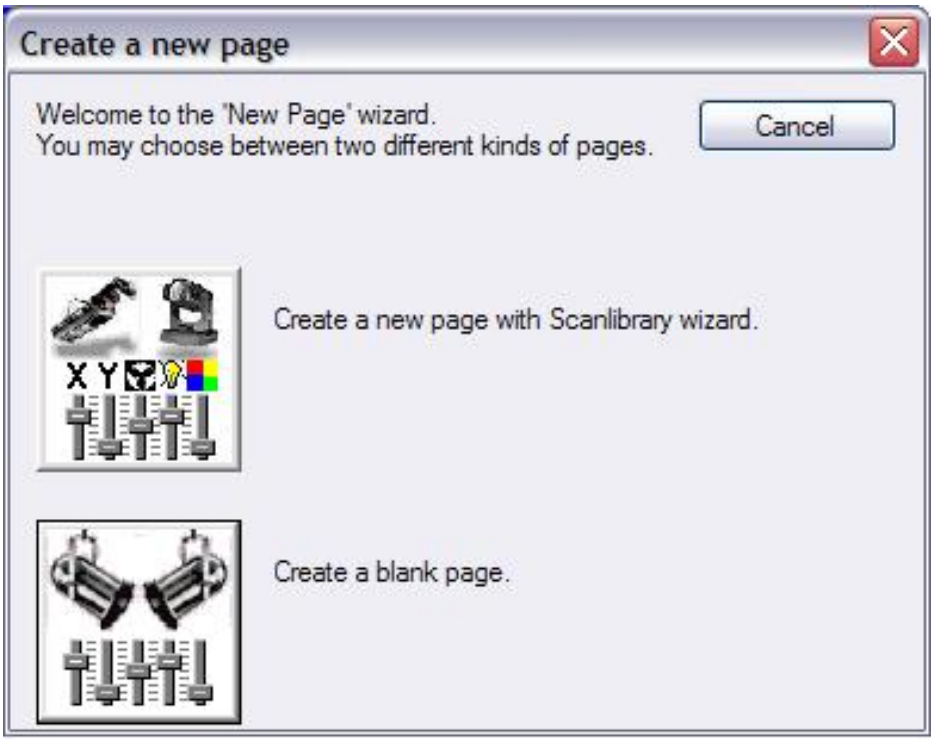
Este capítulo explora las opciones disponibles cuando agregue sus propios equipos a través del "Asistente de Página Nueva" (New Page Wizard). Después nos enfocaremos a utilizar los botones preprogramados para iluminación inteligente. Examinaremos ahora la opción “New scene – As you see now” (nueva escena - como se ve ahora). Finalmente, este capítulo explica como activar escenas de iluminación desde el teclado de la computadora.

---

1. Agregando sus propias luminarias

Ya sea que haya comprado la interfase o haya bajado el software gratiuto de Internet, probablemente ya tiene una idea del tipo de luminarias que desea controlar. El paquete Sunlite incluye librerias que contiene cerca de 2,000 perfiles de distintos fabricantes de equipos de iluminación de todo el mundo; lo más probable es que sus equipos de iluminación están incluidos en nuestra librería.
Los equipos de iluminación se agrupan dentro del controlador Sunlite en “Pages” (páginas). Por lo tanto, para agregar sus propios equipos, debe ir a:

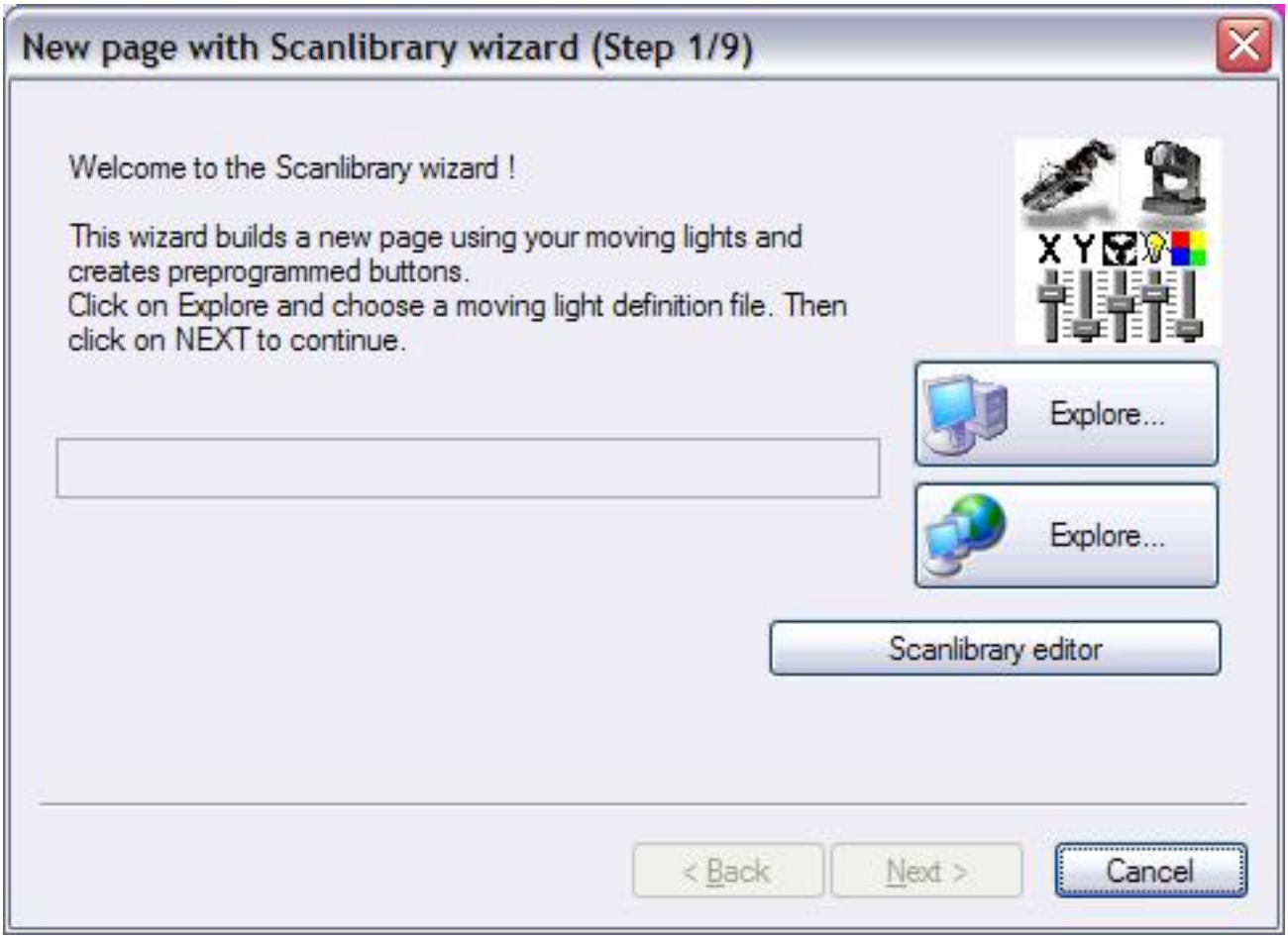
- Page menu (menú página) – New Page (nueva página)



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Puede ver ahora dos botones. El primero “Create a new page with Scanlibrary wizard” (Crear una página nueva con asistente Scanlibrary) abre las librería que incluyen los distintos perfiles de equipos iluminación. El segundo botón “Create a blank page” (Crear una página en blanco) agrega una página vacía de cualquier número de canales DMX (el procedimiento para configurar estas páginas en blanco está descrito en el capítulo de "Propiedades Generales - Propiedades de Página").

Prosiga y dé clic en el primer botón “Scanlibrary Wizard”. Esto abrirá una nueva ventana con 3 opciones más.

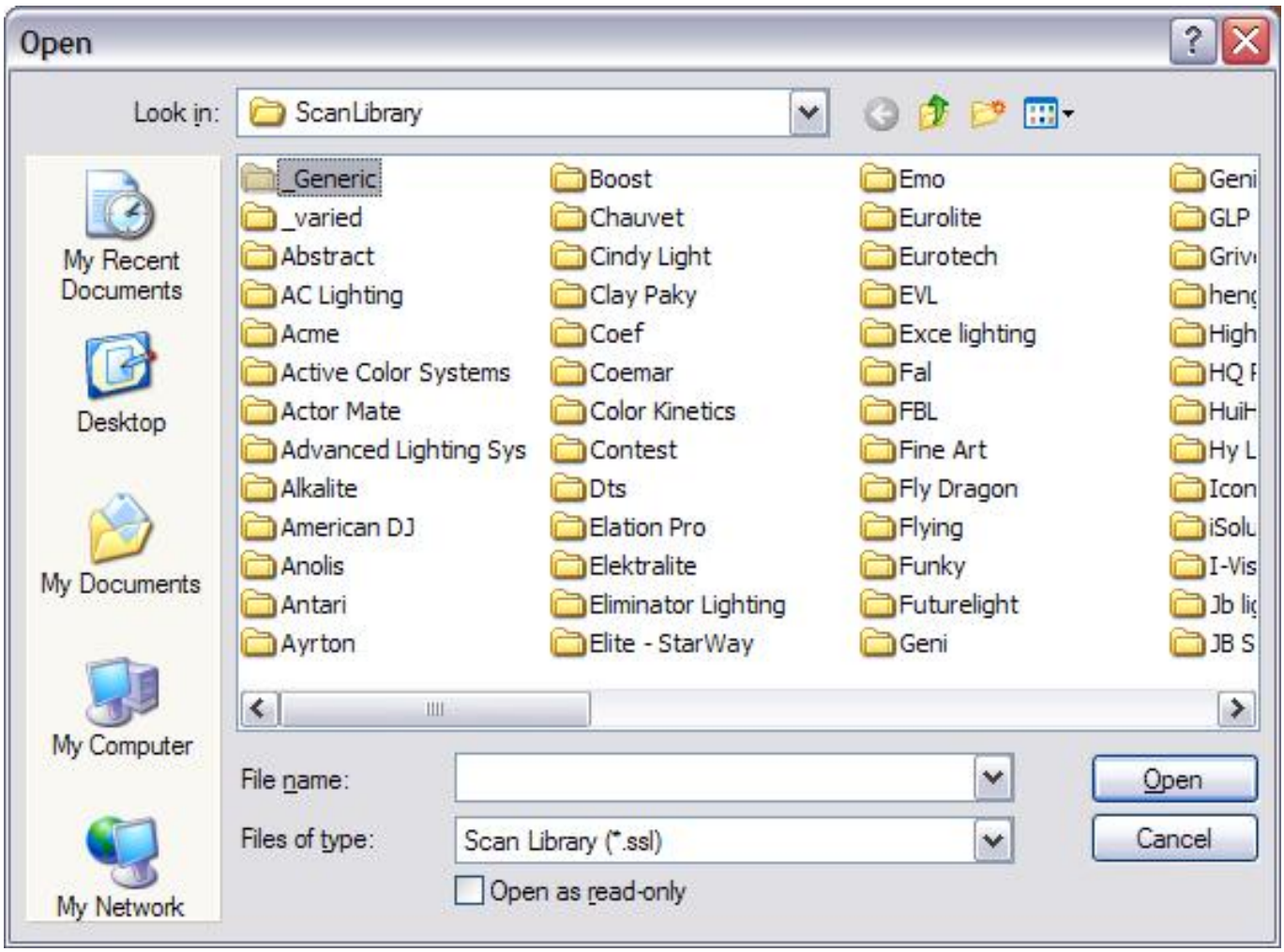


El primer botón de “Explore” (explorar) permite buscar dentro de los perfiles instalados en su computadora. El segundo botón “Explore” (explorar) es un liga a nuestra librería en Internet.

Recomendamos que busque primero los perfiles dentro de su computadora, si no los puede encontrar, entonces inicie la búsqueda por Internet. El tercer botón abre el “Scanlibrary editor”. Esta es una herramienta adicional que permite construir o modificar los perfiles. Por favor lea el manual de “Scanlibrary editor” para obtener mayor información acerca de cómo crear perfiles personalizados.

Dé clic en el primer botón “Explore” (Explorar). Esto le dará una lista de fabricantes de donde elegir. Ponga atención especial al fólder Varied de la lista, el cual incluye equipos de pequeños fabricantes.

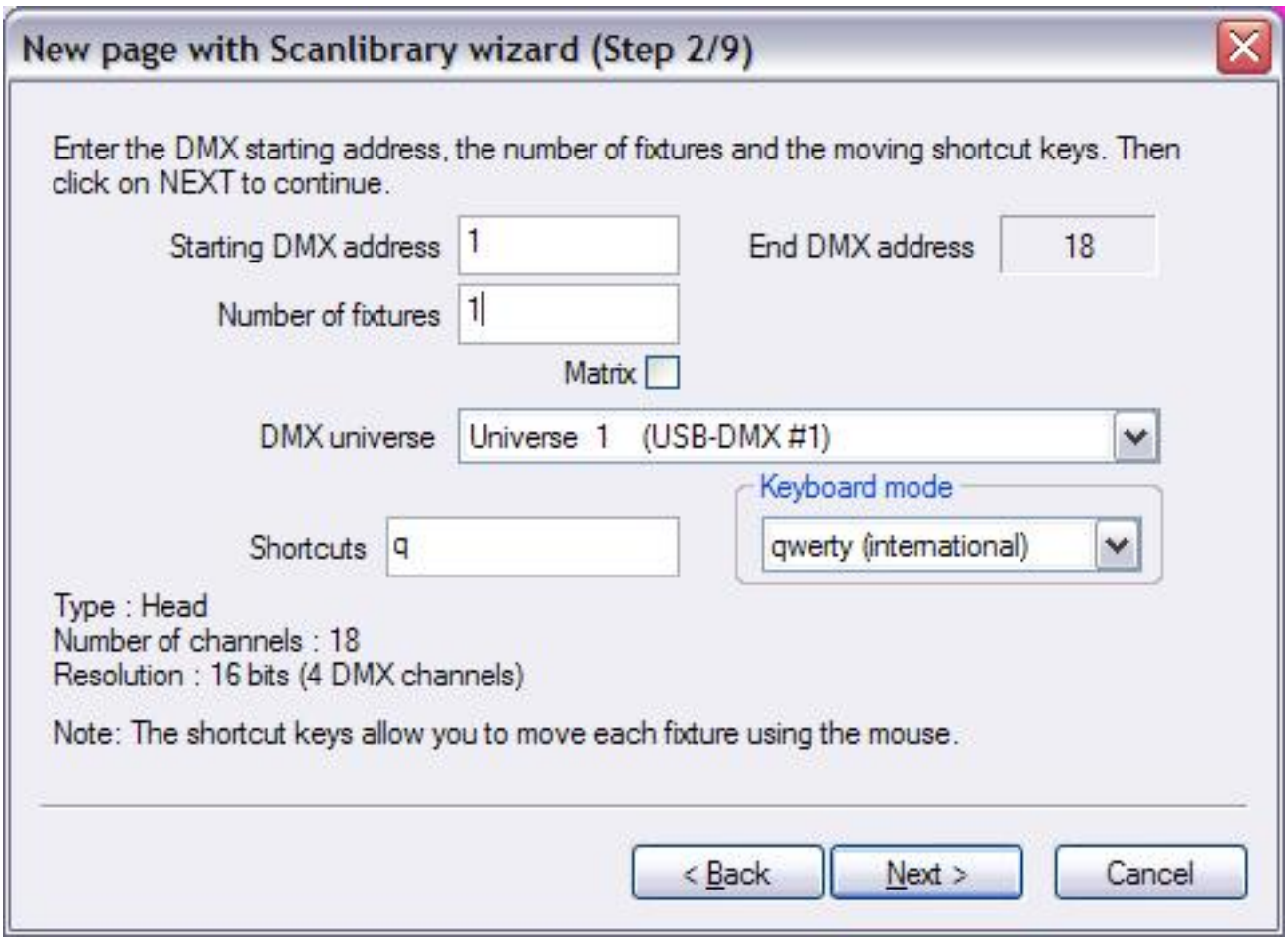
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Nota:
Si no puede encontrar un perfil de equipo en la librería, por favor diríjase al manual de “Scanlibrary editor”.

Una vez que ya encontró su equipo en el fólder del fabricante, necesitará establecer la dirección inicial DMX y el número total de equipos que desea utilizar con este perfil. Si no le es familiar el término “dirección DMX inicial”, por favor lea nuestro apéndice de “Breve descripción DMX512”

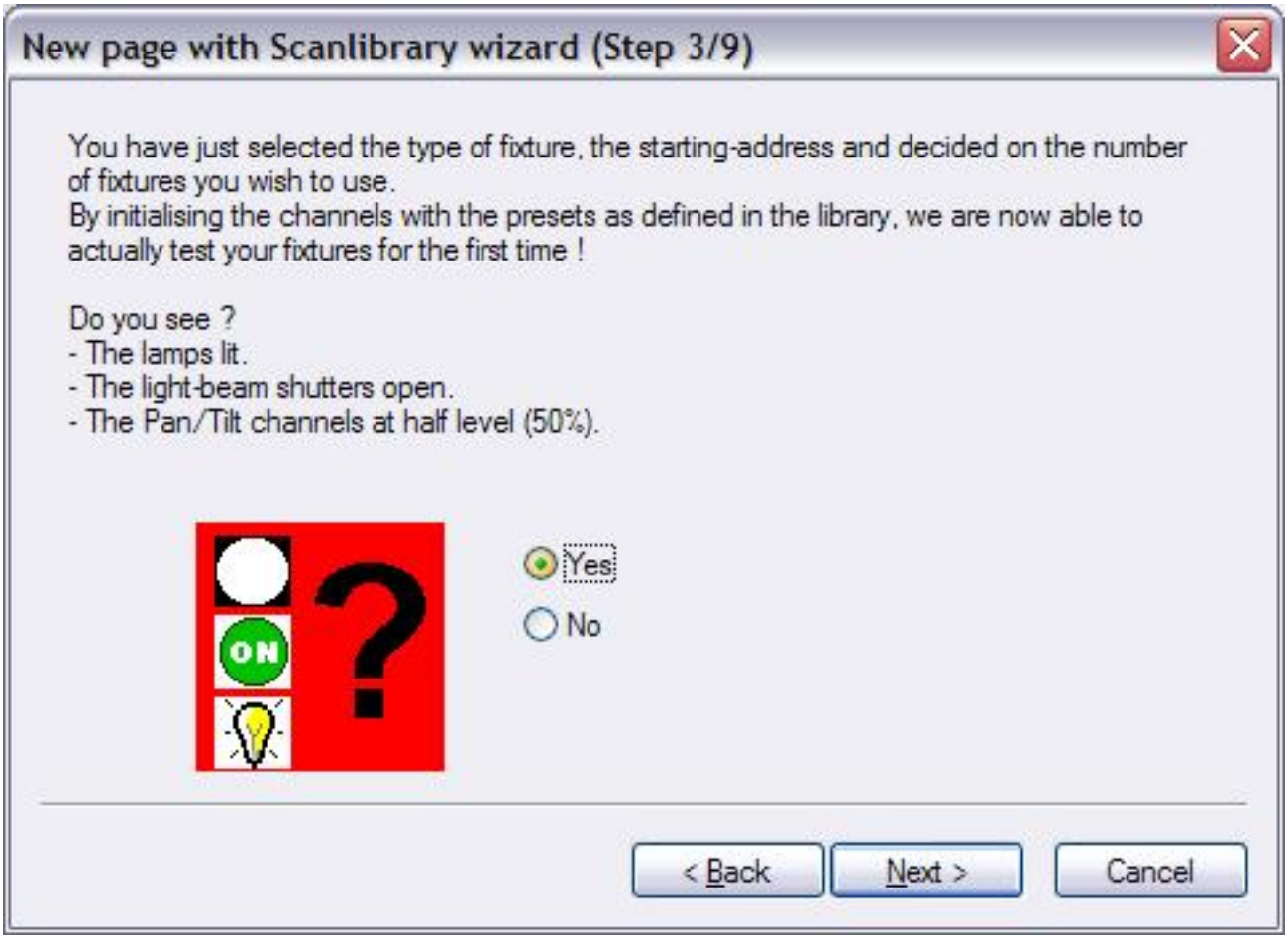
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



En esta pantalla, también deberá de fijar el universo DMX en el que quieren que sus equipos trabajen (en caso de que utilice más de una salida DMX)

La siguiente ventana funciona como un chequeo rápido cuando esté usando equipos reales, permitiéndole verificar que tenga las direcciones correctas y los perfiles apropiados dentro del software.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

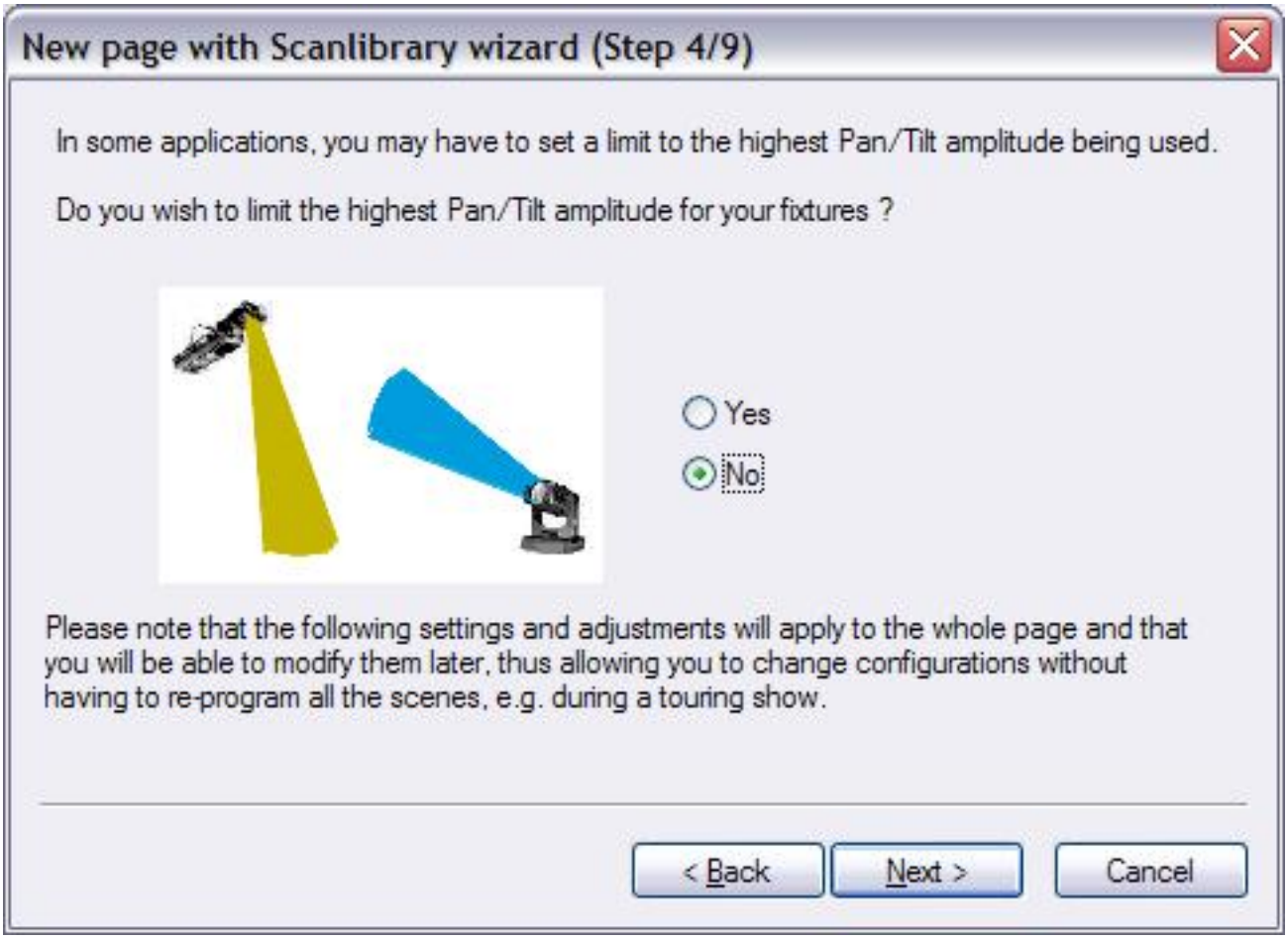


Mire a sus equipos de iluminación (ya sean los reales o dentro del visualizador 3D). Deberá ver que todos estén prendidos, con color blanco, al 50% en tilt y pan (si son funciones del equipo). Si sus equipos no responden de esta forma, entonces pudo haber cometido alguno de los siguientes errores:

1. Seleccionó el perfil incorrecto (algunos equipos tienen diferentes modos “modes”). Debe de regresar y seleccionar el perfil adecuado.
2. Dio una dirección a los equipos de iluminación diferente que la del software (Sunlite da direcciones consecutivas a equipos similares). Averigüe si es mejor re asignar las direcciones a los equipos en el software o en sus equipos reales.
3. La lámpara del equipo no esta prendida, en dado caso, continué con el proceso de configuración, habrá un comando DMX para prender la lampara dentro del equipo desde la página Sunlite.

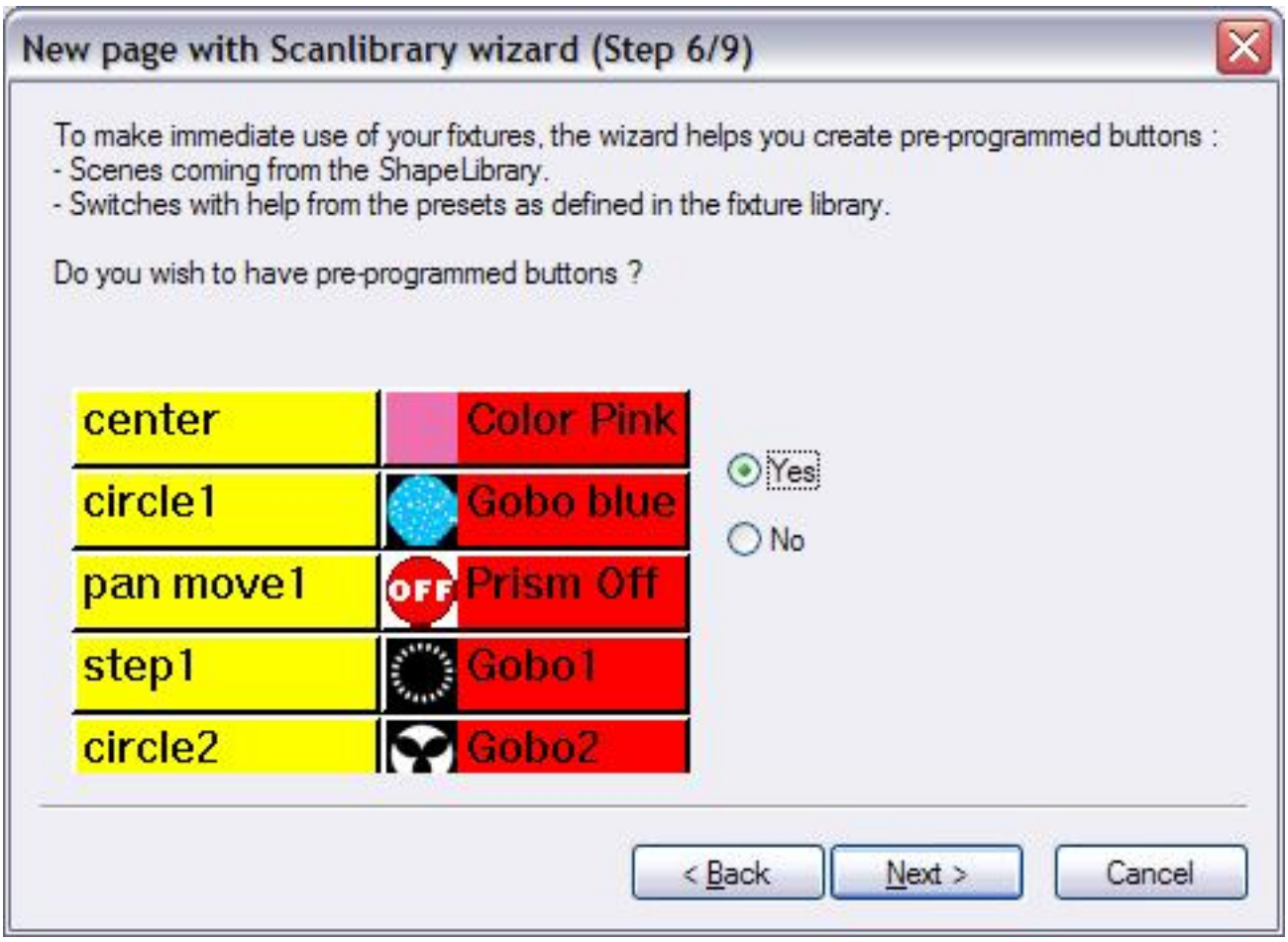
Una vez que le dé clic a NEXT (SIGUIENTE), verá la siguiente ventana:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

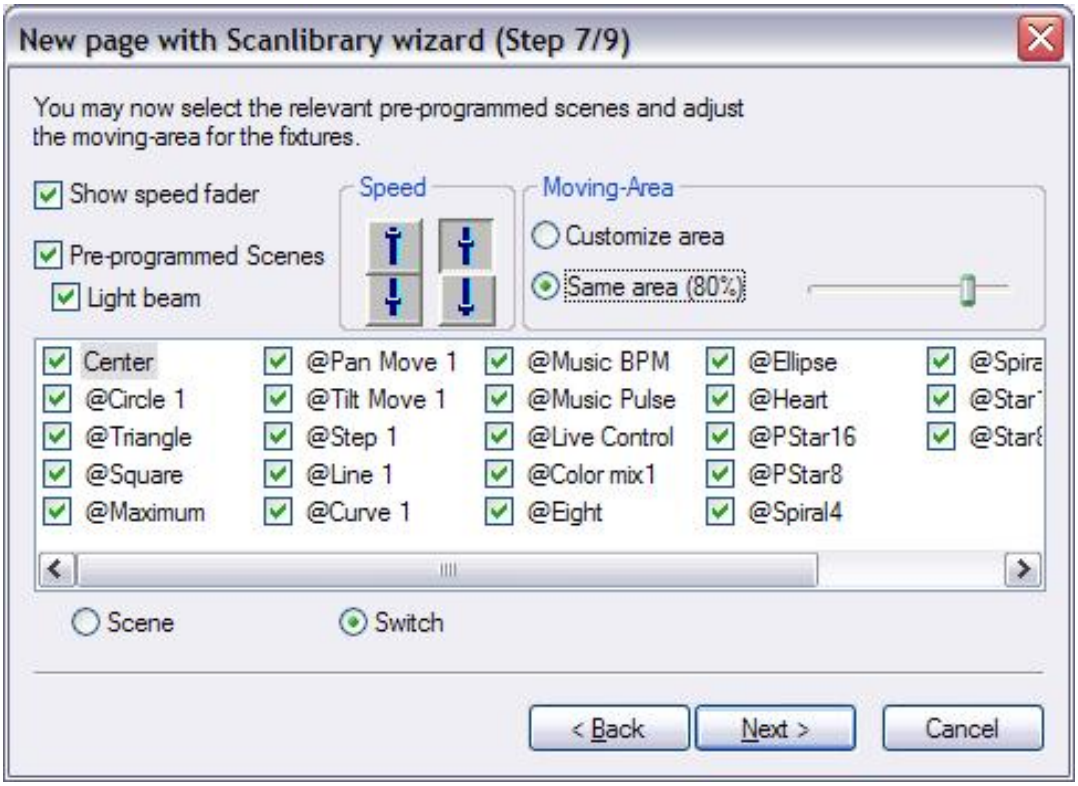


Esta pantalla le permite establecer los límites de la función “pan” y “tilt” en sus cabezas robóticas y scanners (el asistente saltara este paso si su equipo no incluye las funciones de pan y tilt). Establecer los límites para estas dos funciones es muy útil, pero le recomendamos que se familiarice con otras herramientas de control primero, y luego decida si establecer límites para sus equipos es lo que necesita para crear sus efectos de iluminación. Si sí necesita establecer los límites, siempre puede cambiar éstos desde la ventana de “Propiedades de página” (explicado en el cpaítulo Propiedades Generales)
Una vez que dé clic en NEXT (SIGUIENTE) el asistente (wizard) le preguntará si desea incluir botones preprogramados en su página de control. Usando estos botones es la manera mas fácil de aprender, así es que dé clic en YES (SI).

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

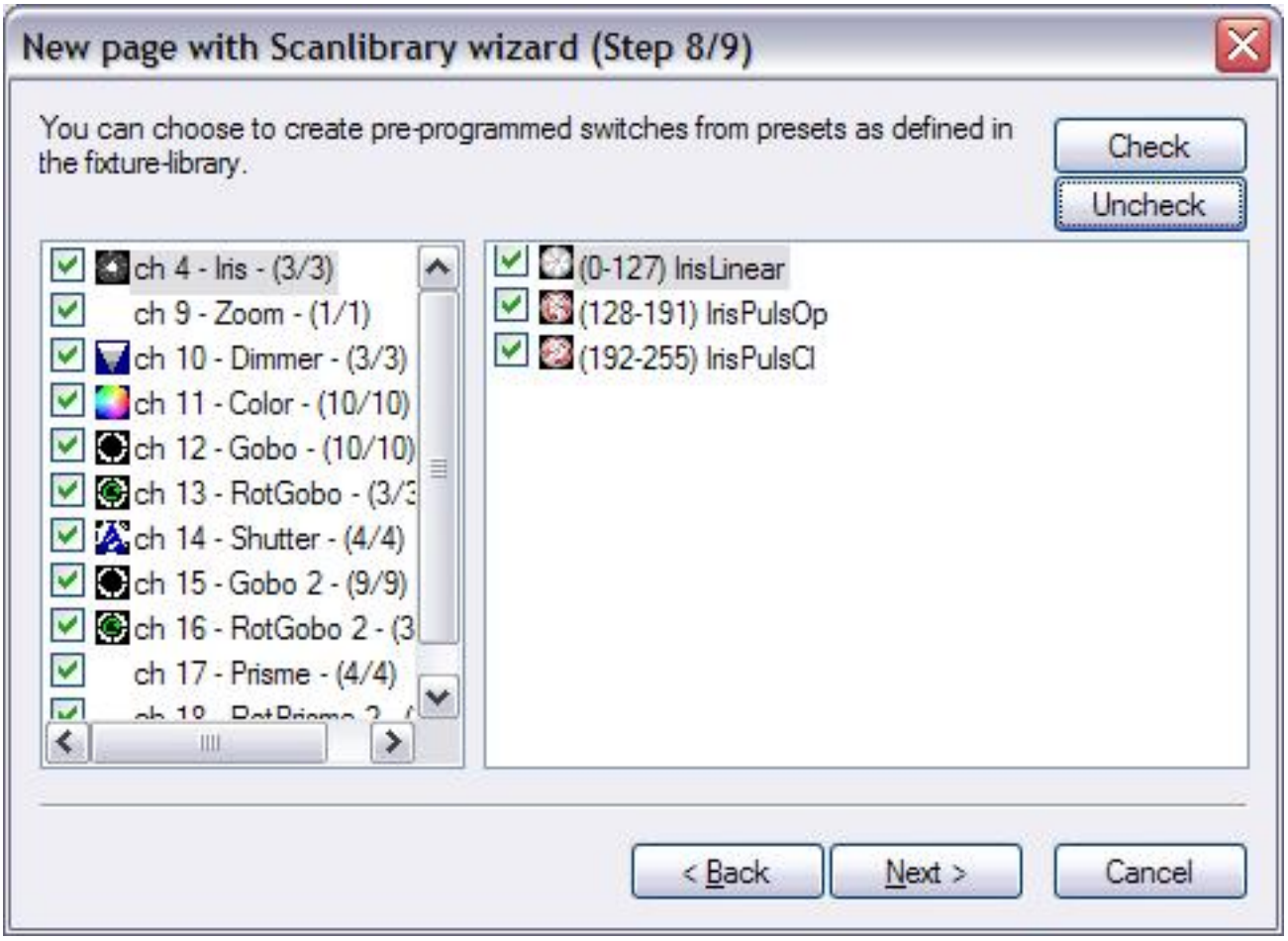


La siguiente pantalla le pregunta que movimientos preprogramados desea incluir (solamente para cabezas robóticas y scanners). De nuevo, le recomendamos incluir todos los movimientos (selección predeterminada).



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

No se preocupe por otras opciones en la pantalla, una vez que aprenda los conceptos del software, estas serán obvias.
La siguiente pantalla le pregunta qué efectos desea incluir como botones preprogramados desea incluir. De nuevo, recomendamos que deje todos seleccionados.



No hay límite para la cantidad de páginas que pueda agregar. Recomendamos que agregue todos sus equipos de iluminación del mismo tipo (modelo y marca) dentro de la misma página, y que no repita direcciones de DMX a lo largo de distintas páginas.

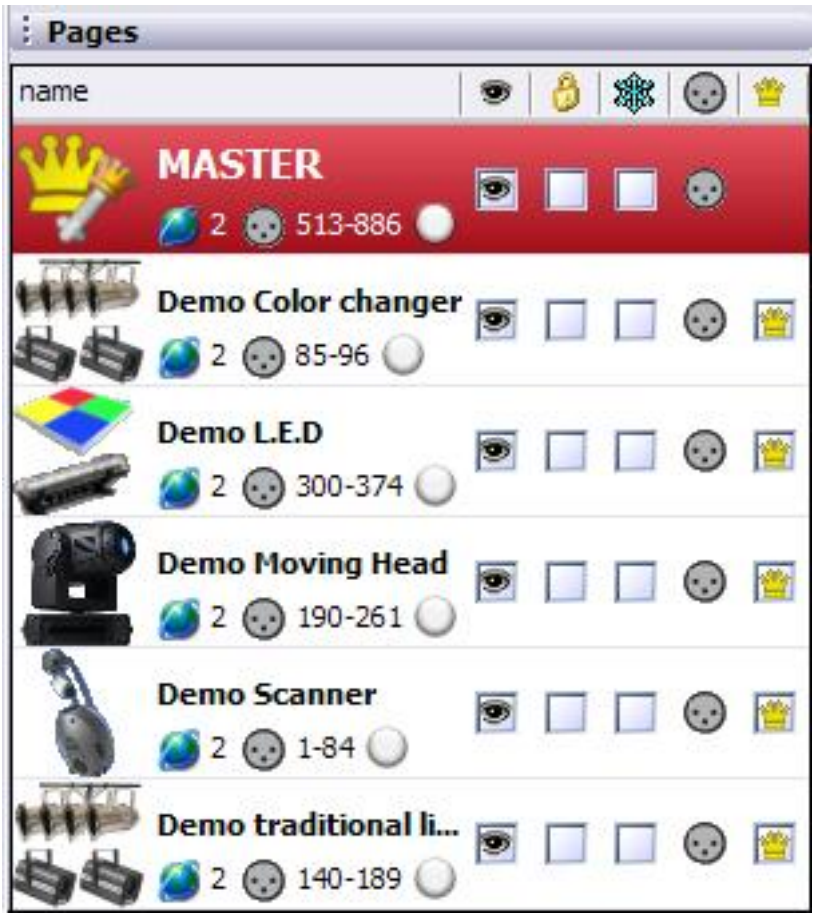
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

2. Páginas y Botones

Páginas

Dentro del software Sunlite, una PAGINA (PAGE) corresponde a un grupo de equipos de iluminación del mismo tipo (fabricante y modelo).Una página puede tener cualquier número que desee de equipos de iluminación dentro de ella, así como el controlador Sunlite puede tener un número ilimitado de páginas.

La ventaja de estas PAGINAS (PAGES) es que te permiten controlar diversos equipos simultáneamente, lo cual hace un proceso de programación muy fácil. Los equipos también se pueden controlar individualmente si así lo desea, como se explica en el capítulo 3 “Programación Intermedia”. La lista de páginas (pages) se muestra en una ventana a la izquierda de su pantalla. (Si no puede ver esta lista vaya a -Menu Ventanas - Resetear Posiciones -)



Por el momento no se preocupe por las opciones disponibles dentro de esta ventana, éstas serám explicadas a lo largo del manual, y no son necesarias para lograr un entendimiento básico del software.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Botones

Hay tres tipos diferentes de botones, cada uno con sus propiedades:
- Escenas – botones amarillos
- Switches – botones rojos
- Ciclos – botones azules

Scenes (Escenas)

Una ESCENA (SCENE) Sunlite es un botón que combina movimientos/posiciones y efectos (algunas veces conocida como “cue” o “look”, estos pueden ser movimientos con colores, gobos, prismas, etc). Sólo puede haber únicamente una Escena seleccionada dentro de cada página. Lo cual significa que cada escena que usted active automáticamente liberará la escena anterior.

Switches

Un switch Sunlite típicamente incluye una sola función o un solo efecto (1 movimiento, 1 color, 1 combinación de colores, etc.) Mientras 2 switches (interruptores) no afecten la misma propiedad (canal DMX), puede tener activados los switches que usted quiera. Por ejemplo, si agrega un switch de gobo a un switch de movimiento, los dos se pueden activar simultáneamente.

Cycles (ciclos)

Un ciclo Sunlite es un botón que llama Escenas y Switches secuencialmente dentro de una sola lista. Por ejemplo, si usted crea Escena 1 y Escena 2, y desea alternarlas cada determinado tiempo, un ciclo puede realizar esta función y definir el tiempo entre cada escena.
Puede crear escenas, switches y ciclos desde el "Menu Botón" en la parte superior. En las siguientes secciones se verán simples instrucciones para crear escenas, switches y ciclos.

3. Botones Preprogramados

Usando Botones Preprogramados

Cada vez que crea una página para un grupo de equipos de iluminación, dependiendo del tipo de equipos (cabezas robóticas, scanners, LED’s, convencionales, etc) habrá botones preprogramados en la pantalla que le ayudaran a crear efectos de iluminación.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

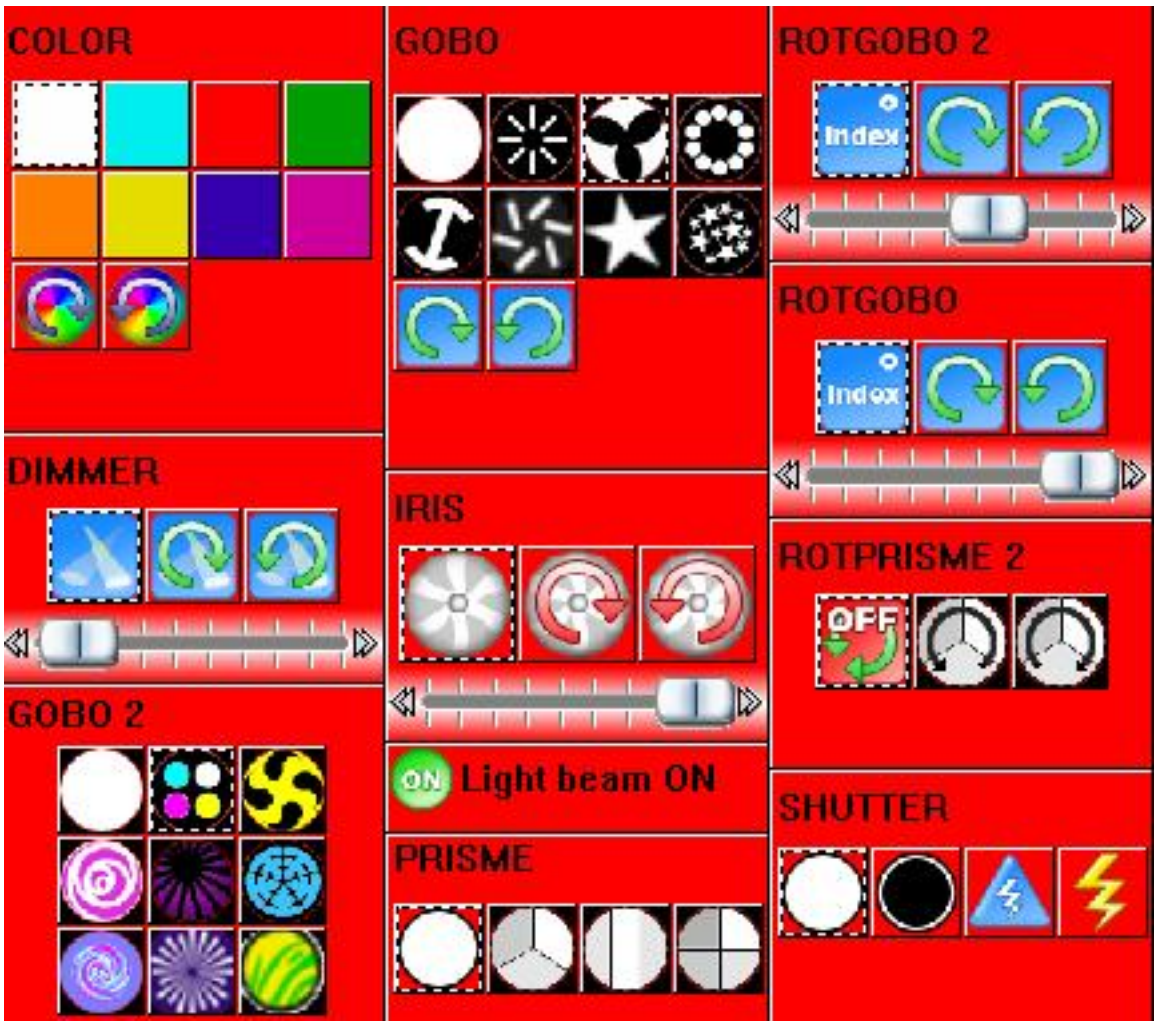
Botones de Movimiento

Estos son genéricos para todas las cabezas movibles y scanners. Estas incluyen el switch CENTRO (CENTER) el cual es una posición fija al 50% de “pan” y “tilt”. Los botones de movimiento incluyen la posición y la información necesaria para desplegar una luz blanca con gobo abierto (dimmer, iris, shutter etc.).

Colores, gobos, efectos, etc.

Dependiendo de las características de sus equipos de iluminación, habrá un botón que corresponda a cada función que el equipo puede realizar. Puede prever estos efectos en la ventana del visualizador 3D. Los efectos que no se puedan visualizar (por ejemplo, macros) de cualquier manera tienen un botón en pantalla que disparara el efecto de iluminación cuando el equipo real este conectado a la computadora.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

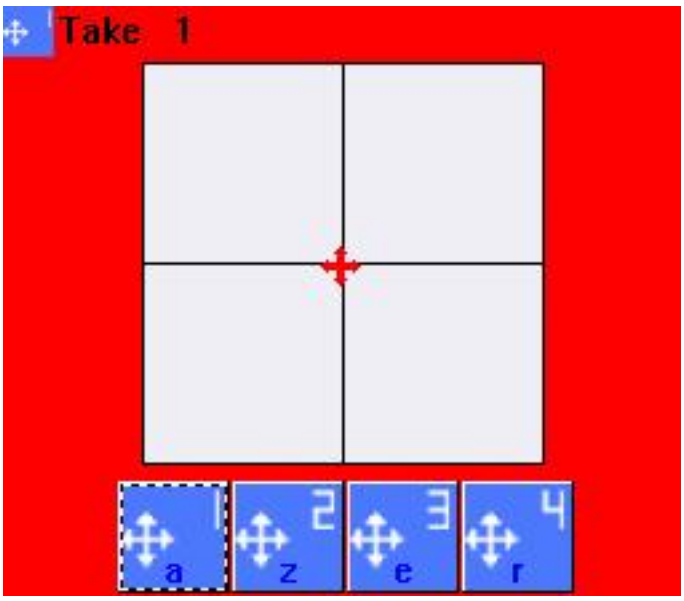


X-Y

Con los botones X-Y, puede definir una posición fija para el haz de luz de un scanner o de una cabeza robótica. Habrá un botón X-Y para cada equipo en cada página, así es que cada uno se puede controlar individualmente. Lo botones X-Y controlan solamente los canales de “tilt” y “pan”, y no el dimmer, iris, etc, que son necesarios para tener un haz de luz visible. Por esta razón, le recomendamos que use cualquier botón de movimiento preprogramado (en particular “CENTRO”) para tener haces visible primero y luego mover los equipos a sus posiciones deseadas.

Nota:
Los botones X-Y son la forma para controlar los equipos de luz independientemente. El próximo capítulo (Programación Intermedia) le dará más opciones para controlar equipos individualmente dentro de cada página. Por ejemplo: puede tener equipos moviéndose en círculos, otros en línea recta, diferentes colores y gobos para cada equipo, etc.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

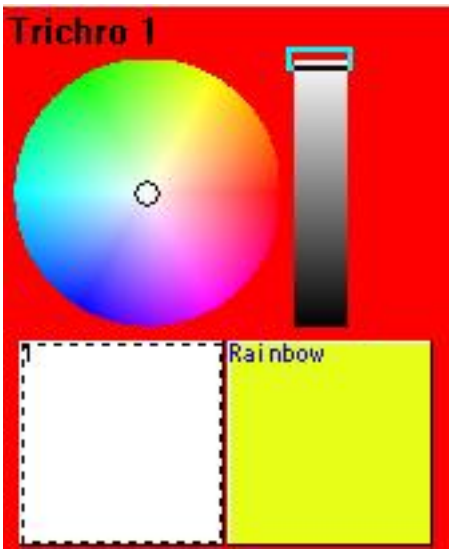


RGB

Si su equipo de iluminación tiene la capacidad de RGB o CMY, habrá un switch con una rueda de colores que le permitirá elegir el color desplegado por los equipos y la intensidad del haz de luz.

Como explicamos antes, puede presionar botones simultáneamente. Por ejemplo, puede seleccionar el movimiento circular, el color azul, el gobo de estrella, agregar un efecto de prisma, rotación de gobo, fijar un par de equipos en una posición definida, etc. Al final, cuando encuentre una escena que le guste, la puede salvar creando una escena nueva:

-Menú Botón - NUeva Escena - Como se ve ahora -



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4. Ejemplo: Cree su primera escena

Descripción General

Esta sección provee un ejemplo paso a paso de cómo crear una escena de iluminación usando las cabezas DEMO MOVING HEADS. Si tiene algún tipo de equipo ya conectado a su controlador Sunlite, puede seguir los mismos pasos y usar los botones preprogramados para sus propios equipos.

Este ejemplo le mostrará las herramientas básicas para usar nuestro software de control, y proveerá las bases para crear sus propias escenas de iluminación.

Paso 1 - Prenda las lamparas

Lo primero que usted quiere hacer es prender las lámparas de sus equipos de iluminación. Esto puede realizarse de diversas maneras. Como siempre, la manera más conveniente en este momento es dar clic en el botón “CENTRO”.

Esto hará que las lámpara se prendan, y los canales “pan” y “tilt” se ajusten al 50% (el haz de luz directo desde afuera hacia la base), con el gobo abierto y el color en blanco. Esta debe ser su posición inicial para la mayoría de sus escenas simples.

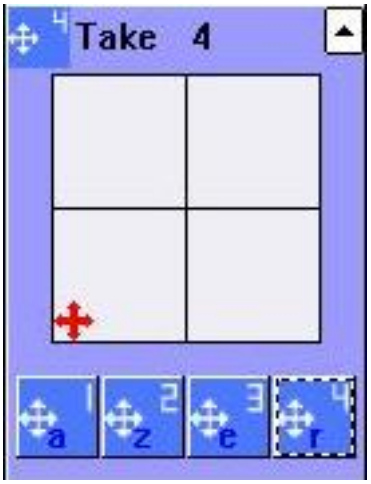
Nota: También puede prender las lámparas usando cualquiera de los botones de movimientos preprogramados (círculo, cuadro, etc.).

Paso 2 - Ajuste la posición de los Haces de Luz

Usando los botones X-Y, puede ajustar los haces de luz de sus equipos a cualquier posición. Habrá un botón por cada equipo que usted tenga. Simplemente dé clic en un botón, después mueva la flecha roja dentro del área blanca. el procedimiento es igual para los equipos restantes.

Si desea ajustar una posición definida anteriormente, debe dar clic derecho en el botón que corresponde al equipo de iluminación que desea modificar. Dése cuenta que si le da clic izquierdo en el botón que ya se está usando, la posición preestablecida se perderá (para mas información de los botones X-Y, vaya al capítulo 3, programación Intermedia)

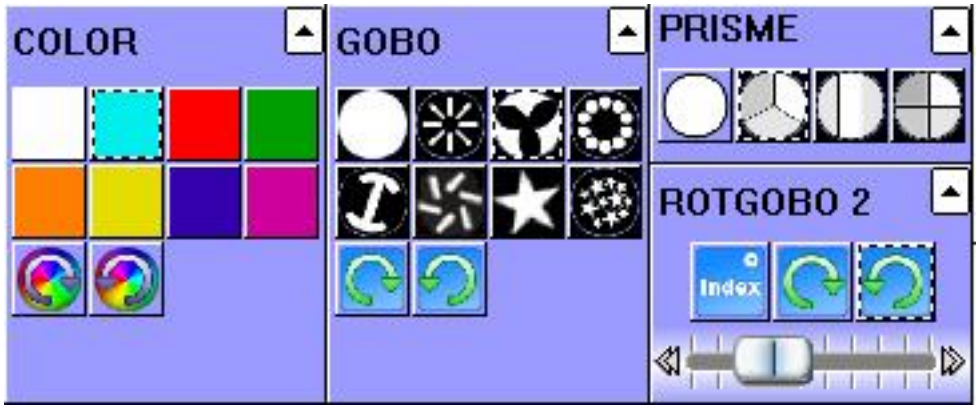
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Paso 3 - Agregando efectos

Una vez que ya tiene sus posiciones ajustadas, puede agregar la cantidad de efectos que usted desee: colores, gobos, prismas, etc. Siéntase libre de usar cuantos botones preprogramados como usted quiera.
Dése cuenta que puede activar efectos al hacer clic sobre un botón y los puede desactivar dándoles un segundo clic.

Si quiere comenzar desde cero, de doble clic en el botón [INIT] y todo regresará a su estado inicial, incluso las posiciones.

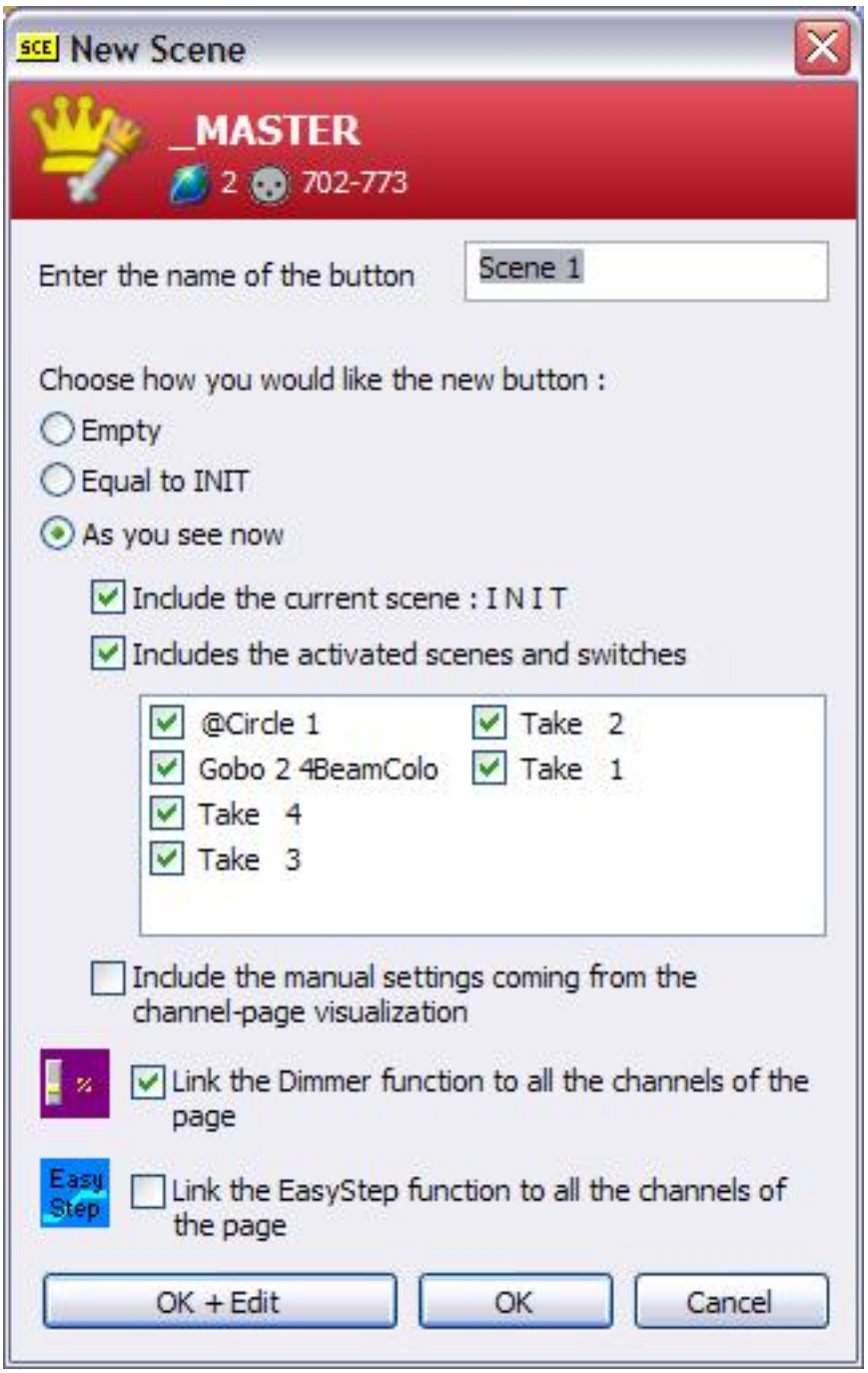


Paso 4 - Guardar

Una vez que ya encontró una combinación de botones que le agrade, probablemente le gustará guardar esa combinación. Para realizar esto, debe crear un nuevo botón en su pantalla que le regrese su escena de iluminación previamente guardada:

-Menú Botón – Nueva Escena-

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



(El menú botón se encuentra en la parte superior de la pantalla principal de Sunlite)
Puede definir el nombre de la escena en la parte superior. Es importante seleccionar la opción "Como se ve ahora" (As you see now), que le permite incluir todos los botones que ha seleccionado hasta el momento.

Deje las opciones en la parte inferior de la ventana tal como aparecen, estas opciones serán explicadas más adelante.
Finalmente, dé clic en OK para crear su nuevo botón.

Nota:
Si quiere puede crear un “nuevo switch” en lugar de una "escena nueva".

La única diferencia sería, como fue explicado en la sección anterior, que al activar una escena ésta reemplazará cualquier otro botón de escena, mientras que por lo general los botones switch se

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

agregarían a otros botones switch existentes.

Active botones preprogramados y cree cuantas escenas usted quiera. Recuerde, mientras más practique más rápido aprenderá y le sera más fácil shows elaborados de iluminación.

---

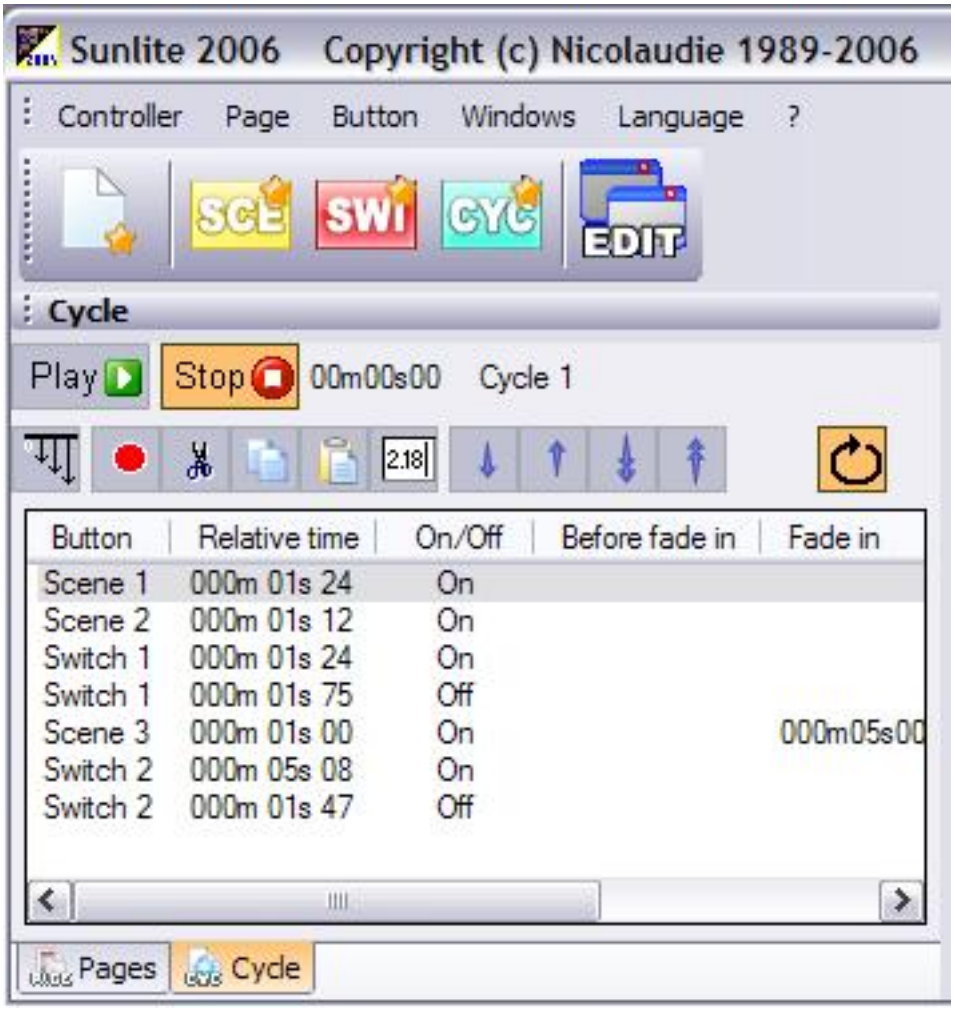
5. Grabar Ciclos (cues/shows/listas de escenas)

Una vez que ya tenga varias escenas y switches guardados como botones en su pantalla, probablemente quiera reproducirlas secuencialmente. Los ciclos pueden ayudar a realizar esto. Un ciclo Sunlite es una lista ordenada en tiempo de Escenas y Switches.

Para crear un nuevo ciclo vaya a:

Menú Botón – Nuevo Ciclo

Un nuevo botón de ciclo aparecerá en su pantalla. Dé clic en él, y la siguiente ventan aparecerá atrás de la lista de páginas:



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Para empezar a grabar escenas y switches dentro de un ciclo vacío lo que tiene que hacer es:

1. Dé clic en el botón de ciclo
2. Haga clic en las escenas y switches en el orden que desea que sean reproducidos.
3. Cuando haya terminado, dé clic en el botón [PLAY] dentro de la ventana del editor de ciclos, y luego dé clic en [YES] (si) cuando el asistente de Windows le pregunte si desea salvar el ciclo.

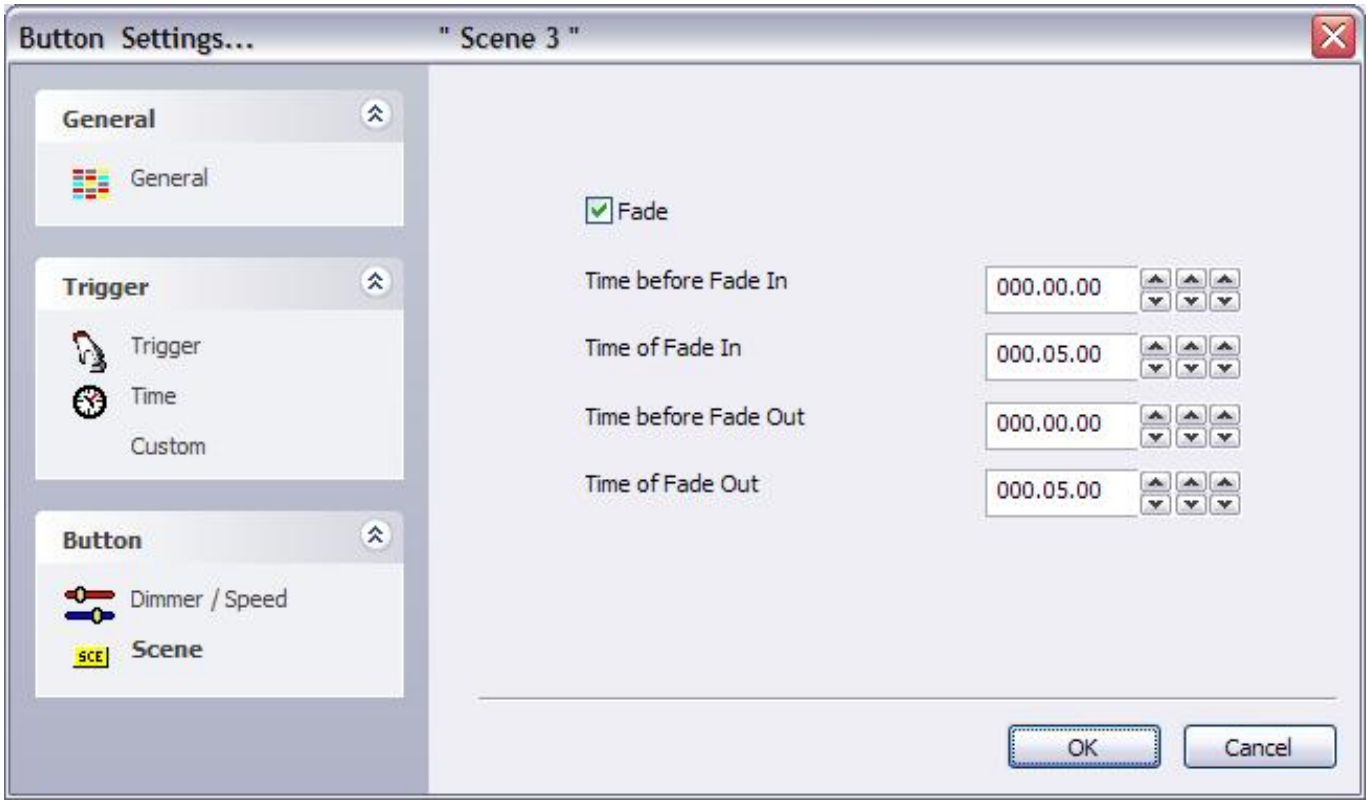
Al hacer clic en [Play] empezará a correr el ciclo, recorriendo la lista de sus botones. Si desea cambiar el tiempo entre las escenas y switches, primero de clic en [STOP] (alto), y luego de clic en el botón de TIME (tiempo) (el icono del botón "TIME" tiene escrito "2.18"). La opción “GO” (IR) dentro de la ventana de TIEMPO le permite desplazarse a través de la lista usando las teclas [yPgDn] y [PgUp].

Si desea borrar un paso dentro de su ciclo, de clic en STOP (Alto) y después use la herramienta CUT (cortar) que es el pequeño icono de tijeras. Si desea agregar una escena o un switch, de clic en el botón de grabar (botón con círculo rojo debajo de PLAY), y luego de clic en PLAY (reproducir) para terminar la grabación del ciclo.

La opción LOOP (flecha circular a la derecha, al final de la ventana) le permite seleccionar que su lista ordenada de escenas o switches se repita continuamente o simplemente que corra una sola vez y permanezca en su estado final.

Nota:
Para añadir tiempos de FADE a sus escenas, primero debe de dar doble clic en el botón de escena, posteriormente ir a:

-Menú Botón - Propiedades-



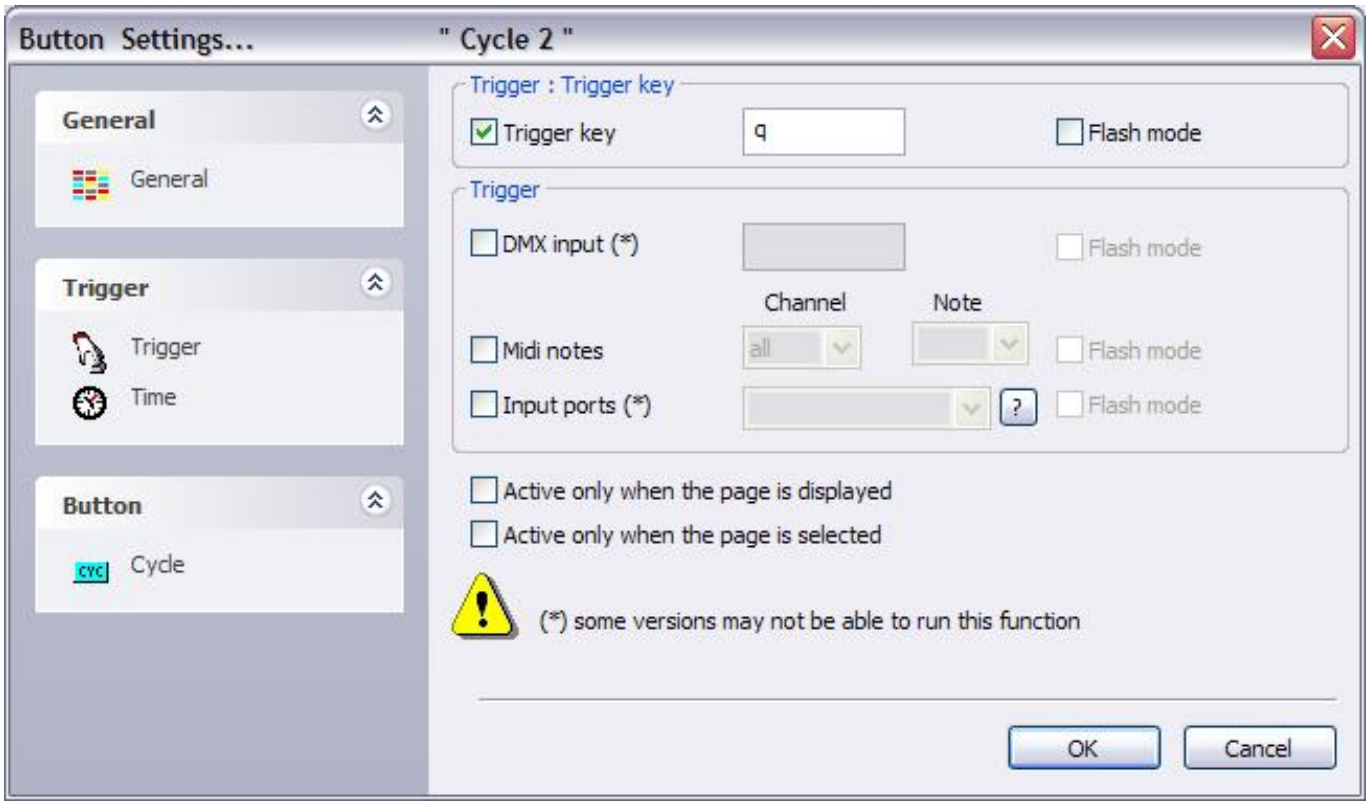
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Seleccione “Escena” (scene), la última opción del menú del lado izquierdo. En esta ventana puede ver tiempos de fade para sus escenas (solo las escenas tiene permitido los tiempos de Fade In/Out, los switches no).
Dado que ha establecido tiempos de Fade para los botones de Escena, estos serán automáticamente incluido en sus ciclos.

6. Teclas de Acceso Rápido (hotkeys)

Los botones en la pantalla pueden ser activados usandoel mouse o también el teclado de la computadora. Puede asignar cualquier botón en la pantalla a cualquier tecla en el teclado. Para poder hacer esto usted tiene que hacer lo siguiente:

- Menú Botón - Propiedades-



Seleccione a la izquierda la opción "Trigger" (disparo), luego palomee la opción "Trigger key" (tecla de disparo) y asigne la letra que a usted le parezca. "Flash Mode" (modo flash) crea un botón que solo se activa mientras las tecla esté presionada físicamente; en el momento en que aleje su dedo del teclado, se desactivará por completo (solo funciona con Switches, no con Escenas). Intente usar esta tecla FLASH con el efecto Estrobo, por ejemplo.

Un atajo muy útil para asignar botones en pantalla a teclas es el siguiente:

1. Active el botón dando clic en el con el mouse.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

2. Simultáneamente presione las teclas [CTRL] y la [LETRA] que usted quiera asignar al botón. (por ejemplo, "Ctrl+A")

Nota:
Una tecla esta definida como un caracter de su teclado; por ejemplo [q] y [Q] son diferentes, así como los son [3] y [#], etc. Esto le permite tener mas de 90 teclas de acceso rápido desde su teclado.
Verá que una pequeña letra azul (la que usted presionó en el teclado) aparecerá dentro del botón en la pantalla. Cada vez que presione esa tecla, el botón se activará (y se desactivará si es un Switch).

Si asigna la misma letra en el mismo botón dos veces, la letra de acceso rápido dentro del botón se cambiará a verde, lo cual representa una tecla FLASH (explicada anteriormente).

Puede usar la misma tecla sólo una vez por página, pero puede usar la misma tecla en distintas páginas. Esto le permite disparar efectos simultáneamente en todos sus equipos de iluminación. (Por ejemplo, pruebe el color rojo, o el shutter cerrado, etc. a lo largo de varias páginas). La "Master page" (página maestra) hace este control simultáneo mucho más fácil, y será explicada en el próximo capítulo.

Nota:
Touchscreens, equipos MIDI, consolas "wing" DMX, y teclados de contactos simple (I/O), también pueden activar cualquier botón dentro del software Sunlite, como lo puede ver dentro de la ventana de propiedades de botón (Botton Settings Window). Esto será explicado con mayor detalle en el capítulo 4 "Programación Avanzada".

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

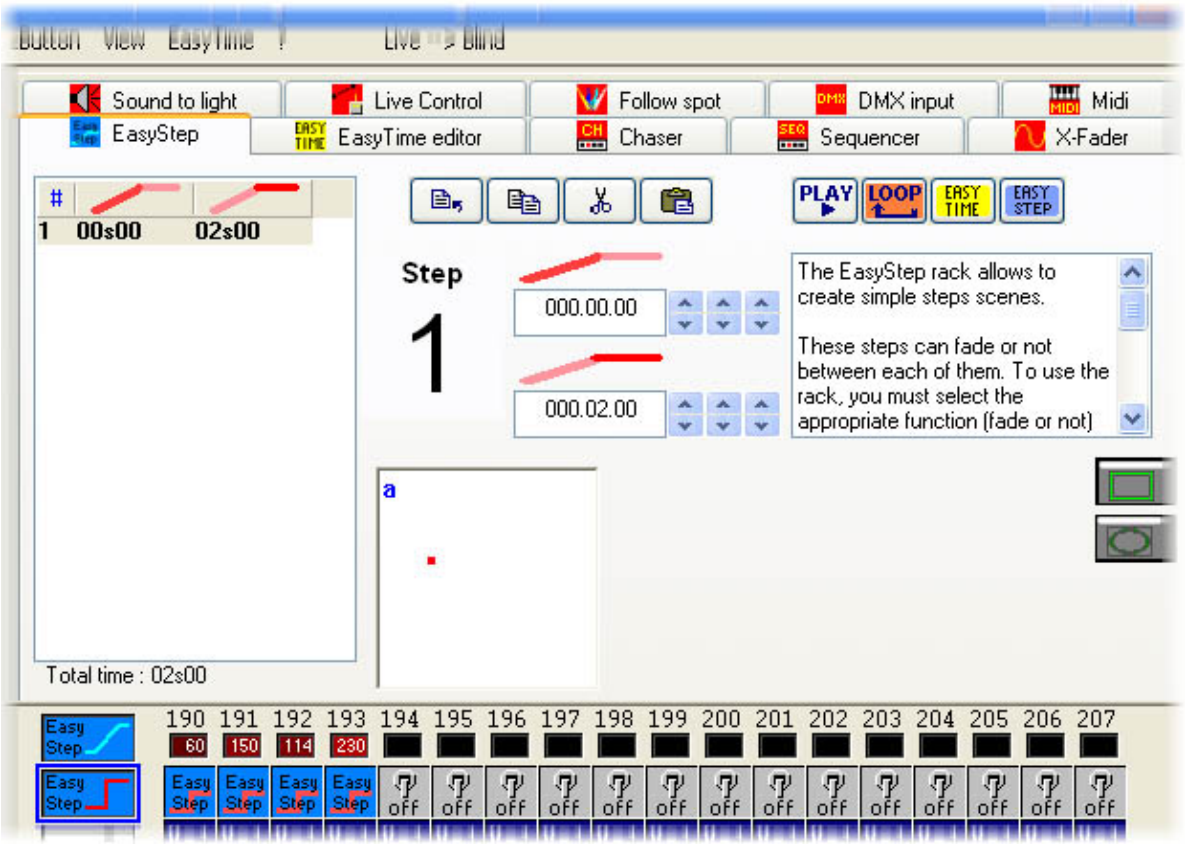
III Programación Intermedia

El siguiente capítulo presenta herramientas de nivel intermedio para continuar creando escenas de iluminación.
Primero introduciremos “Easy Step” una manera simple de crear escenas de iluminación basadas en pasos fijos, y tiempos de wait (espera) y fade, entre cada uno de esos pasos.
Posteriormente explicaremos como se pueden asignar canales DMX a diferentes propiedades del programa, como “Easy Step”, “DIMMER”, “On/Off”, etc. Luego le enseñamos como controlar sus luminarias independientemente usando nuestras herramientas de grupo. Luego le damos una vista de cerca a los botone X-Y, seguido por una vista general de nuestra Master Page (página principal), que integra fácilmente la reproducción de todos sus equipos en una sola pantalla. Finalmente, revisaremos los parámetros para ajustar la velocidad y el tamaño de sus efectos de iluminación.

1. Escenas Easy Step

El rack Easy Step (tab) dentro del Editor de Botones (Button Editor) le permite crear escenas simples basadas en pasos, donde puede establecer tiempos de espera y de fade entre cada una de ellas.

Cree una “Escena Nueva” (new scene) o un “Nuevo switch” desde el "Menú Botón" “Button menu” y luego seleccione "Ligar la función Easy Step a todos los canales de la página" (Link the easy step function to all channels of the page). Esto convertirá todos los canales a canales Easy Step, de modo que cada paso dentro de su escena puede incluir efectos de cualquiera o de todos los canales.



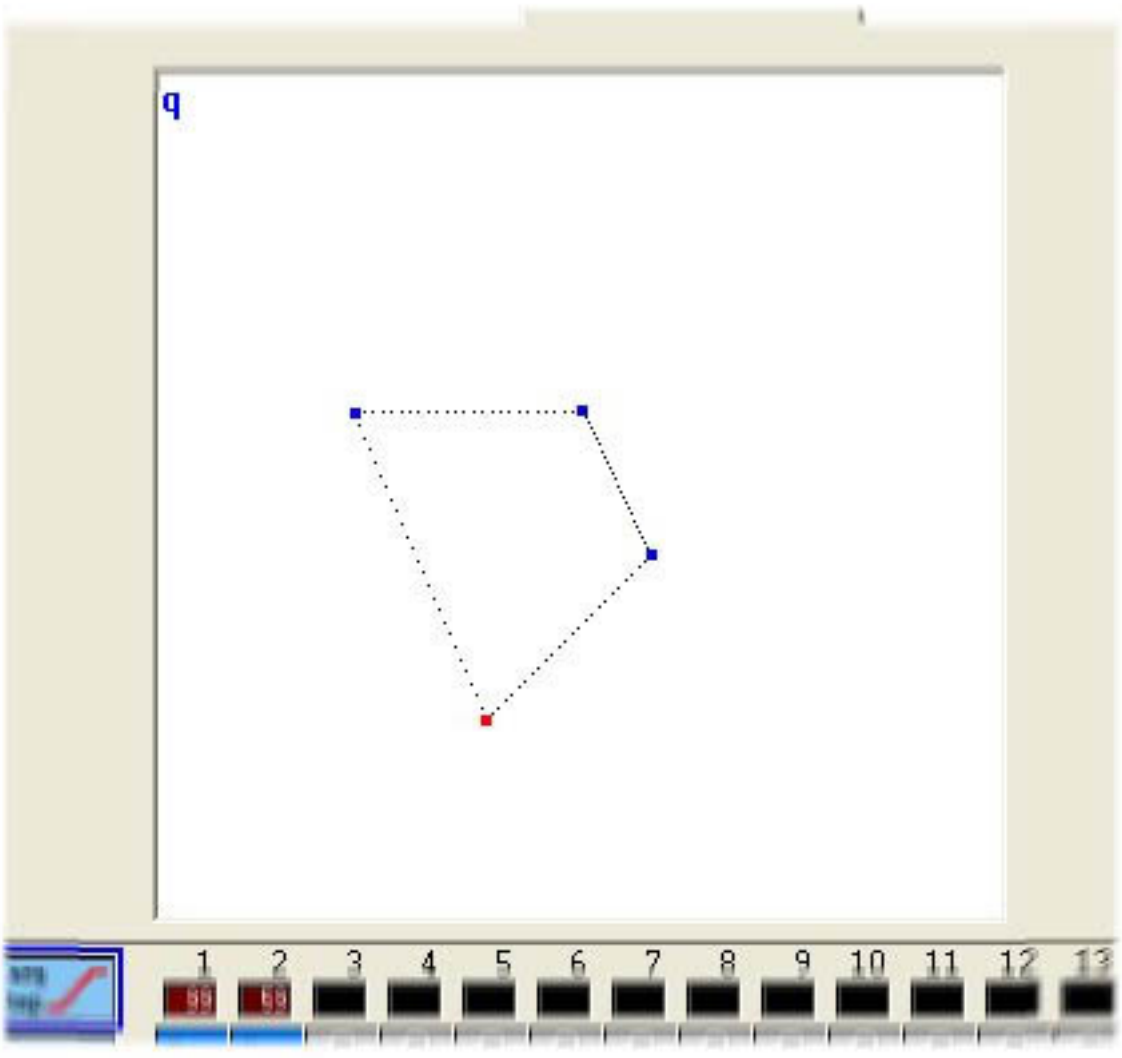
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Si lo desea puede cambiar manualmente las propiedades de cada canal. Seleccione cualquiera de los botones de la izquierda (ya sean 2 Easy Steps, 1 On/Off, 1 Dimmer), y luego dé clic en la parte superior de cada canal. Por el momento, establezca todos los canales como canales Easy Step.

Cuando crea una secuencia Easy Step, puede ir a través de sus pasos por cada canal de una de dos maneras: con o sin fade, el movimiento del rayo de luz se puede ver mejor haciendo fade entre posiciones, pero rotar el gobo se puede ver mejor como cambio de paso entre los dos. Para realizar esto, usted debe usar la función "Easy Step con fade" en los canales Pan/Tilt y la función "Easy Step sin fade" en los canales del gobo, por ejemplo.

Para cambiar estas propiedades, use los dos botones de Easy Step a la izquierda en la parte inferior, donde el botón que parece rampa en la parte superior representa la opción CON FADE, y el segundo botón en forma de escalón representa la opción SIN FADE

Verá un área blanca para cada equipo arriba de los canales en la parte inferior. Esta área representa las coordenadas x-y del rayo de luz (pan y tilt). Le permitirá asignar posiciones y crear figuras rápidamente. El rack Easy Time incluye figuras pre programadas y serán explicadas en la sección de la programación avanzada en el manual.

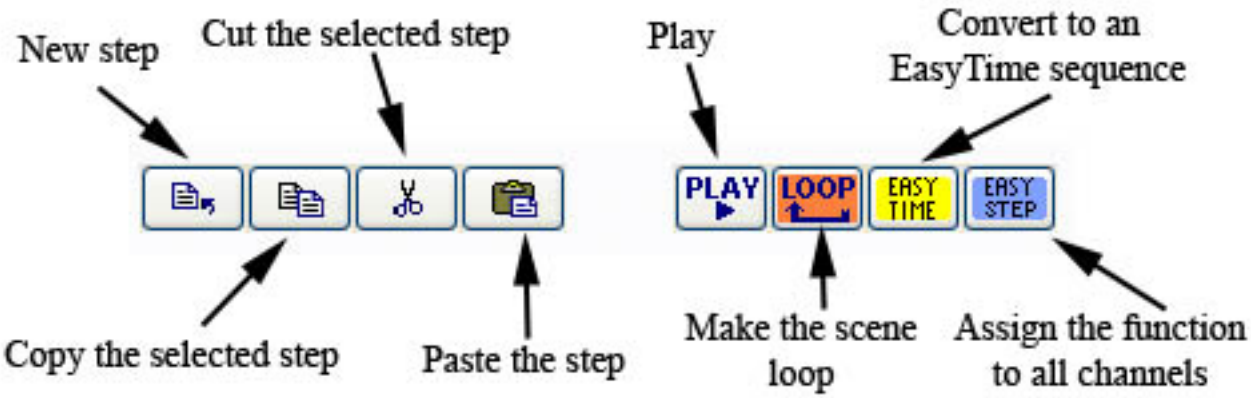


Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Cada esquina en la foto representa la posición X-Y. Estas pueden ser movidas individualmente con el ratón. Pasos con fade entre las líneas punteadas que se encuentran entre cada esquina del área de la figura. Los pasos pueden ser seleccionados dándole clic en el punto correspondiente (área blanca) o directamente de la lista de pasos en la parte superior.

Para configurar los tiempos de FADE Y WAIT (espera) para cada escalón, use los números dentro de las cajas en la parte superior, (minutos.segundos.1/100). La caja superior controla tiempo de FADE y la caja inferior controla el tiempo de WAIT.

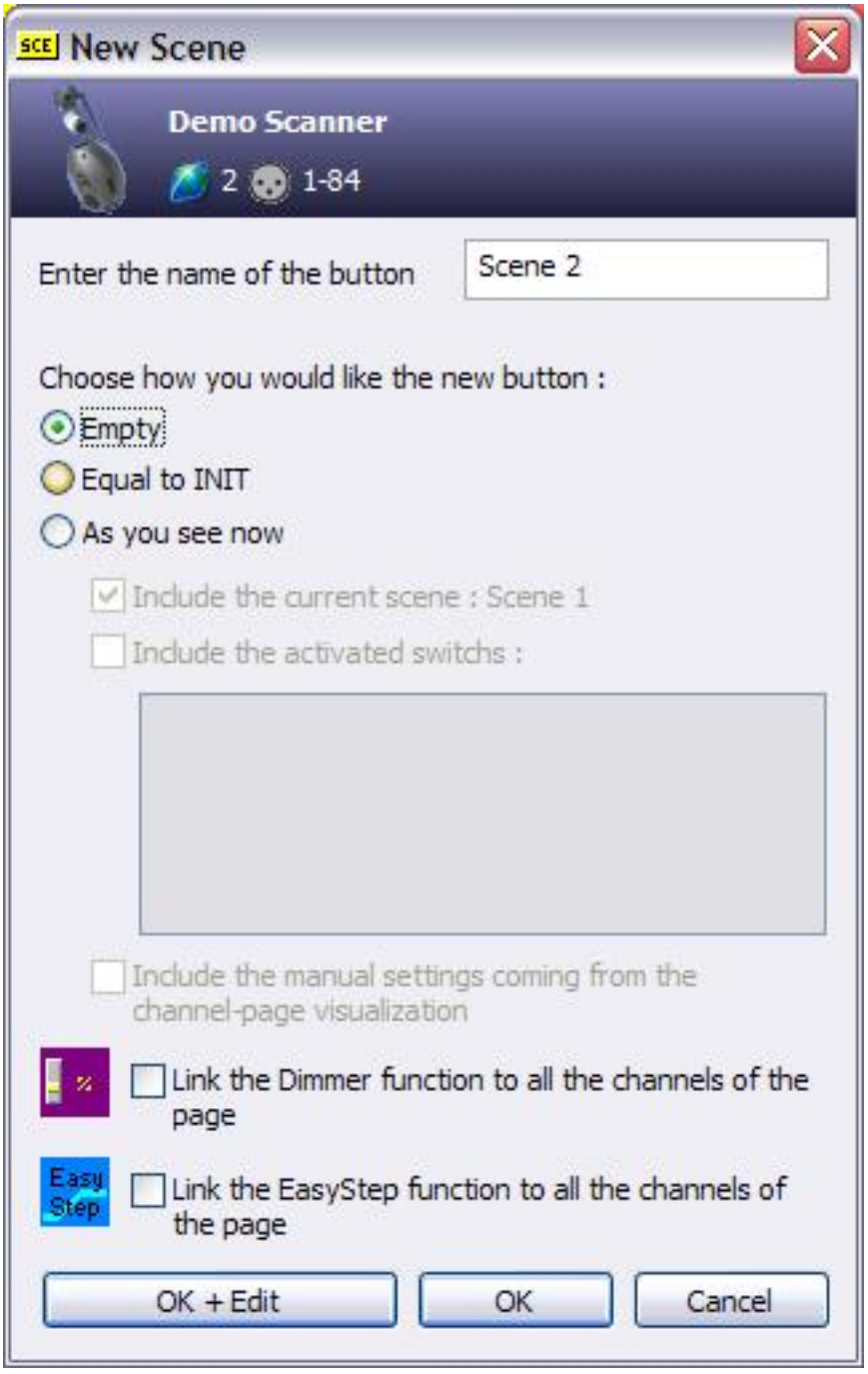
Otras funciones disponibles en el rack Easy Step son copiar, cortar, pegar e insertar escalón. El botón de inicio le permite dar una vista preliminar a su escena. Puede elegir que su escena se cicle o no. Finalmente puede convertir su escena Easy Step a una secuencia Easy Time (las ventajas de Easy Time serán explicadas en el capítulo de Programación Avanzada).



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

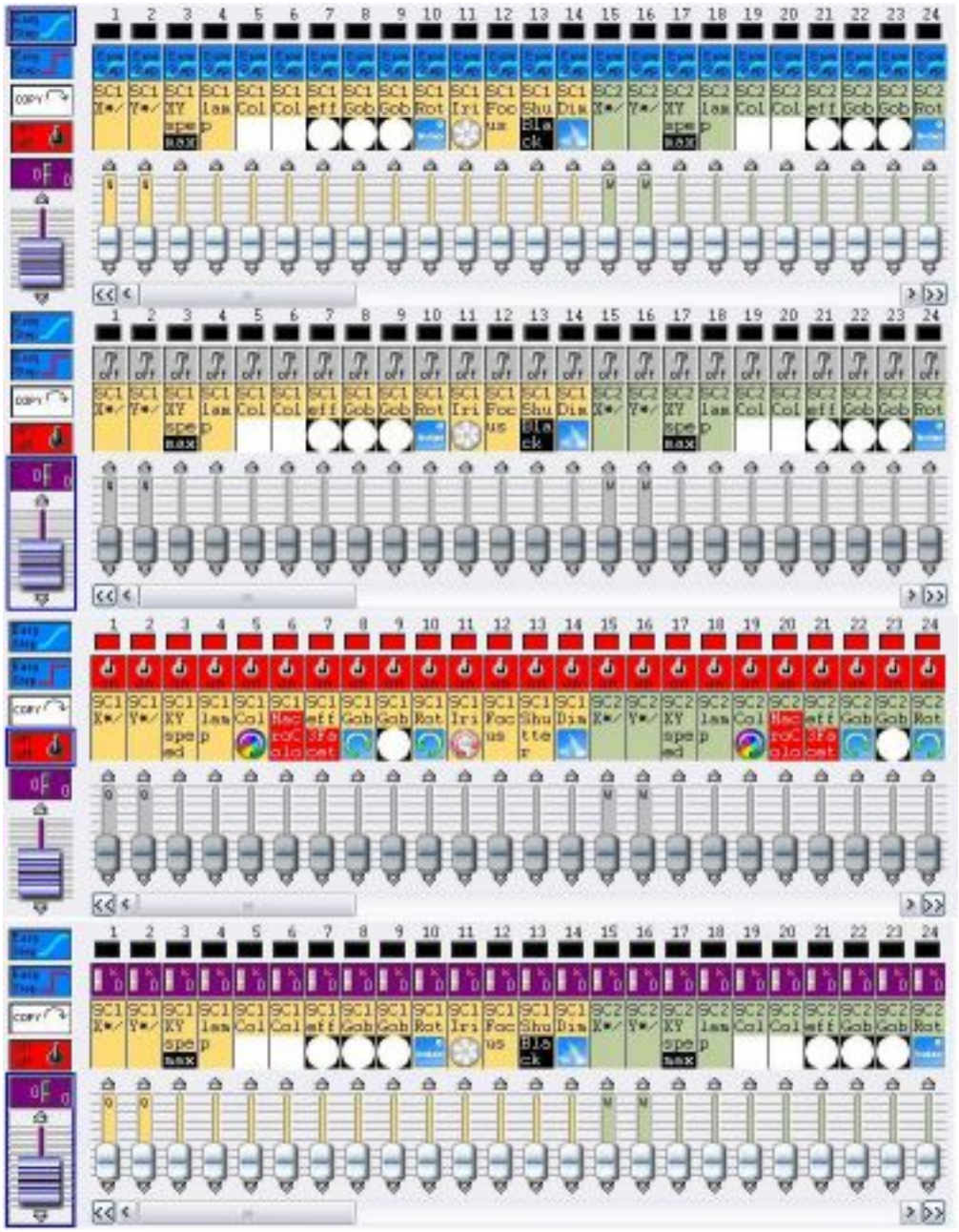
2. Propiedades de Canales: On/Off, Dimmer

Cuando crea nuevas escenas o switches, se le da la opción de “Link the Dimmer (or easy step) function to all the cannels of the page” (ligue la función dimmer, (o easy step) a todos los canales de la página)



Seleccionando cualquiera de estas opciones asignará esta propiedad particular a todos los canales de luminarias de ese botón en particular.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Si ninguna de las dos funciones “Dimmer” o “Easy Step” son seleccionadas, los canales tendrán la propiedad OFF predeterminada.

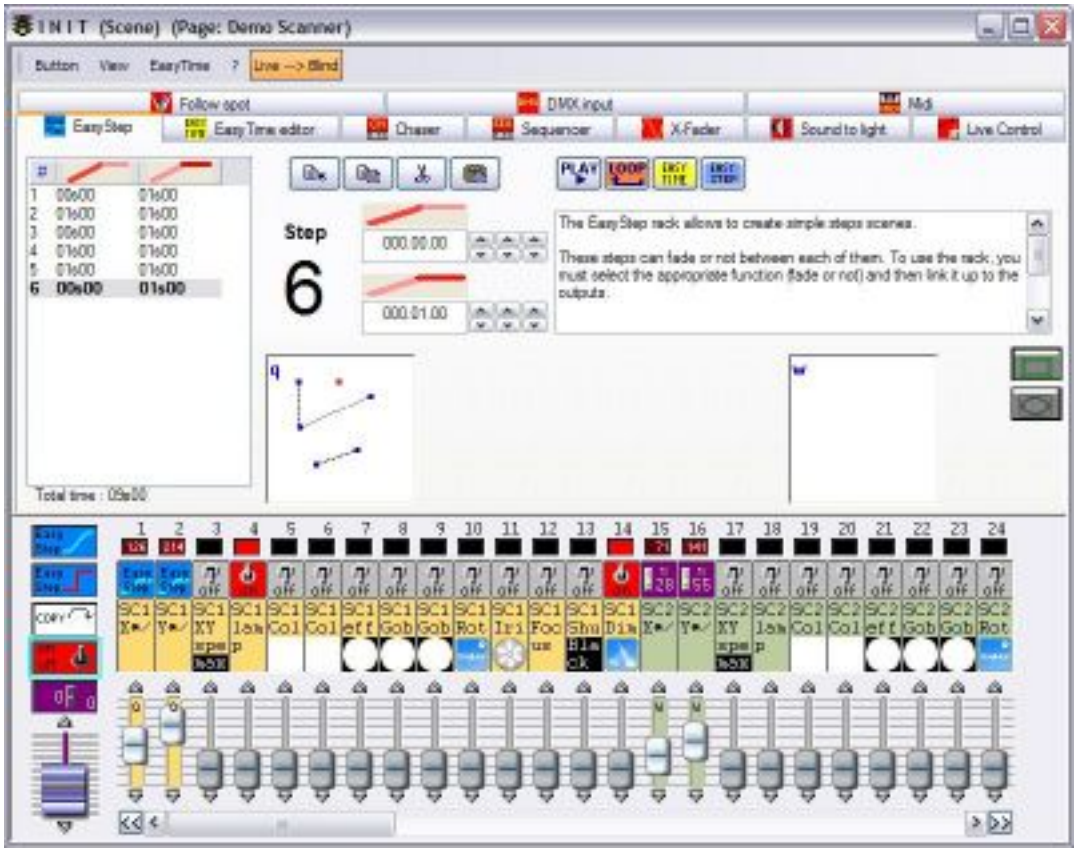
Si el canal tiene la propiedad OFF, la salida final para este canal no será afectada por esta escena/switch particular. Por ejemplo, un COLOR switch tiene todos sus canales en OFF, exceptuando el color de su canal, el cual tiene asignada una propiedad y un valor particular Dimmer.

Los canales Dimmer son valores fijos dentro de escena/switch. Por ejemplo, si tiene una escena Easy Step, donde el rayo de luz tiene un fade entre posiciones y todos los colores y gobos son mantenidos iguales a través de la escena, les puedes agregar a estos gobos y colores la propiedad del Dimmer y establecer el valor constante para esta escena. Este valor Dimmer será automáticamente el mismo para todos los pasos en la escena Easy Step.

Los canales ON son como canales Dimmer al 100%. Sin embargo, debemos enfatizar que un canal con Dimmer al 0% no es lo mismo que un canal OFF. Un canal OFF no afecta al canal en cuestión, donde un Dimmer al 0% asigna este valor al canal, el cual reemplazará cualesquier valor que vengan

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

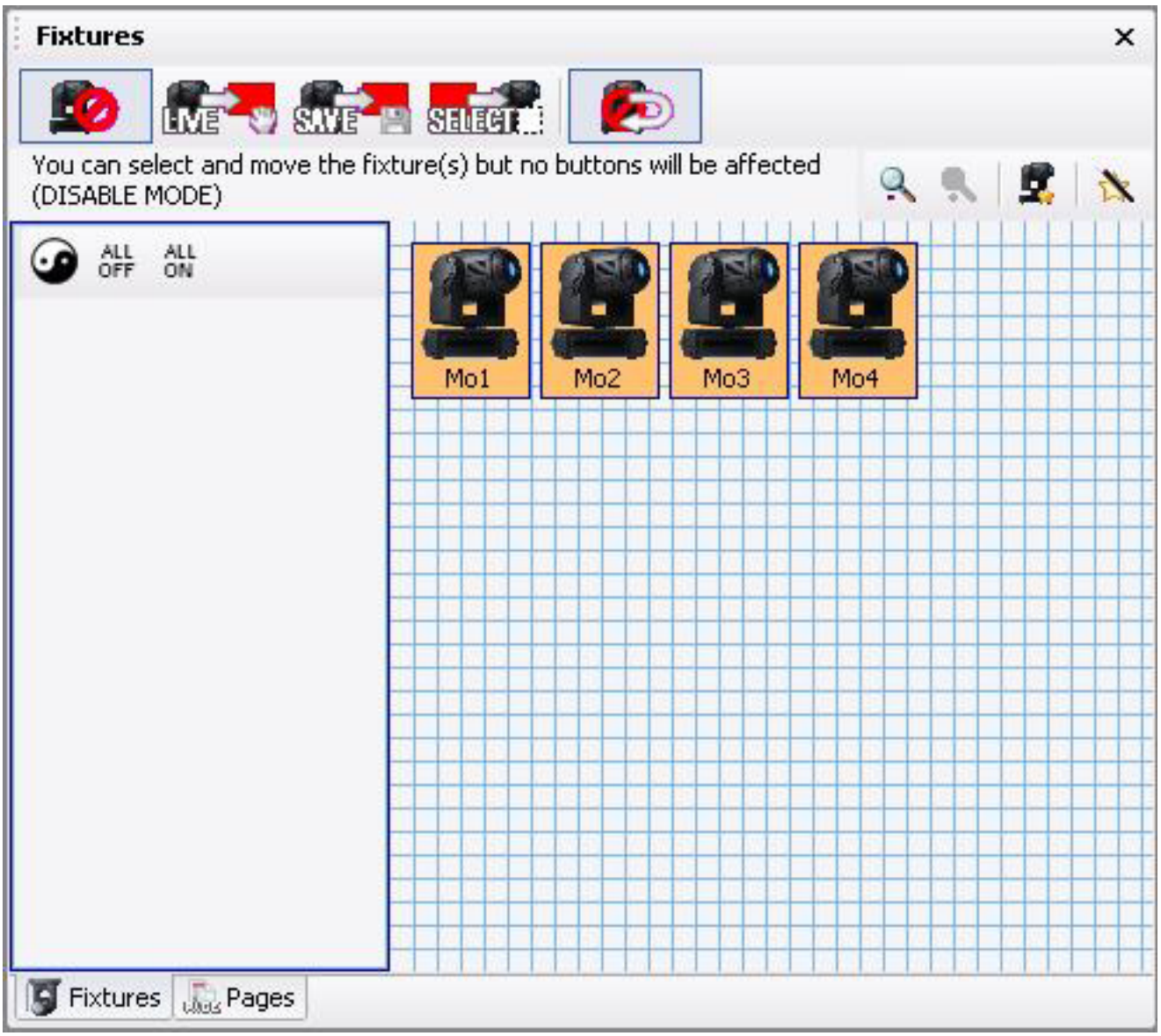
de distintos botones.
Nota: Puede modificar canales similares en todas las luminarias dentro de la misma página usando su teclado, la tecla [Shift]. Por ejemplo, si quisiera configurar todos sus equipos al color rojo, en lugar de mover los dimmers uno por uno, podría usar la tecla [Shift] en su teclado mientras asigna el rojo a cualquiera de sus luminarias. Siempre y cuando la tecla [shift] este presionada, se le asignará el mismo color a todas las luminarias.



3. Control Grupal/Individual de Luminarias

El agrupamiento de luminarias es una de las herramientas más poderosas de nuestro software. Como ya se dio cuenta, nuestros botones preprogramados (movimiento, color, gobo, efecto, etc.) operan en todas las luminarias dentro de una página. Si quiere tener control independiente de sus equipos de iluminación (asignar un color distinto a cada equipo, por ejemplo) encontrará que nuestra herramienta de “Fixture Group” muy útil.
(Esta función no esta disponible en el modo PRINCIPIANTE. Para cambiar a modo EXPERTO, simplemente vaya a: Controller menu – Expert mode. Ya que este en modo experto, vaya a: Windows menu – Reset positions – Reset to tabs.)
Encontrará las herramientas de “luminarias” con seguro detrás de la ventana de las listas de “Páginas” (Pages).

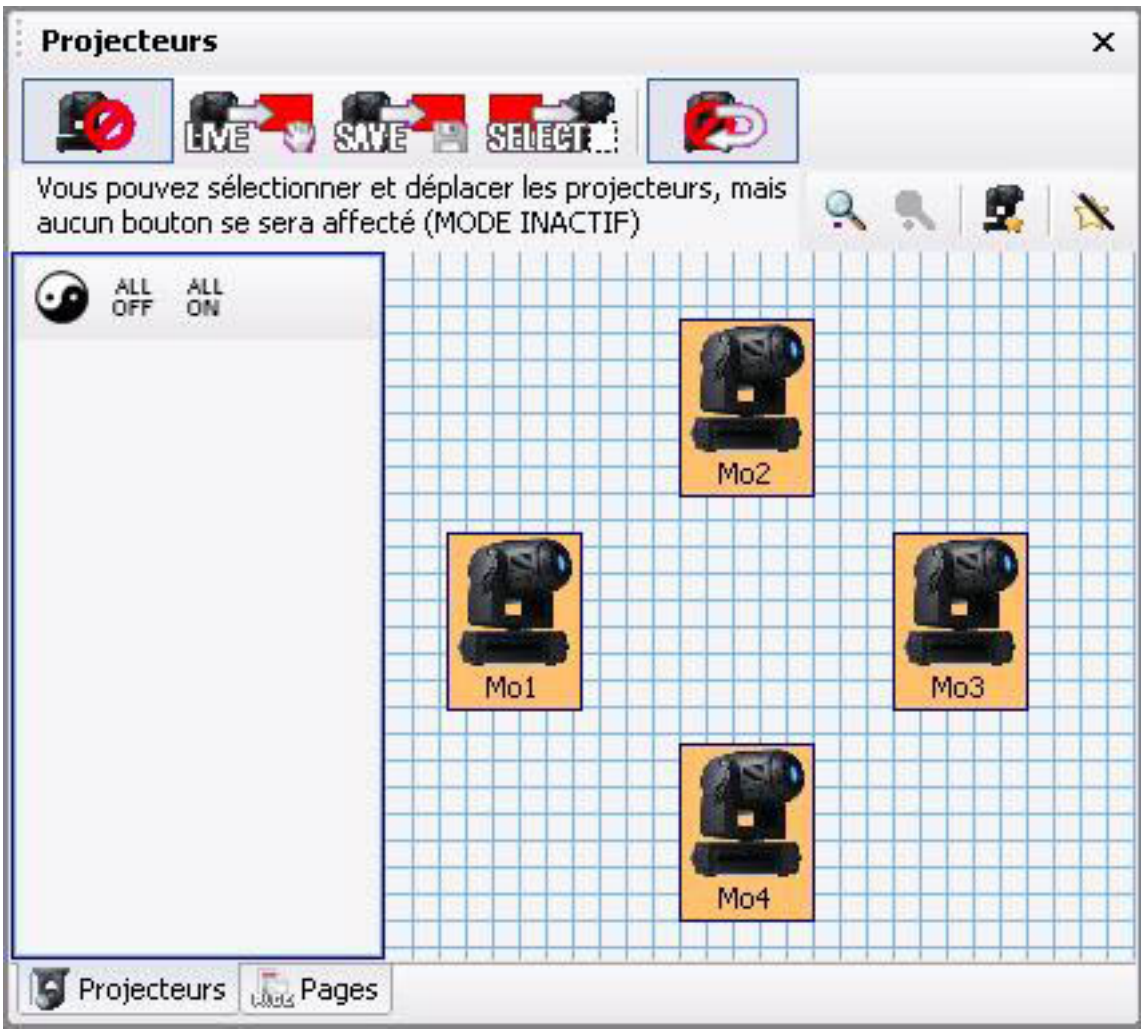
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Posición de Luminarias

Este software le permite arreglar las luminarias (icons) en la manera que usted desee, idealmente representando el mismo layout que tenga en el escenario. Simplemente de clic izquierdo y sostenga sobre una luminaria seleccionada (en naranja) mientras la mueve a su nueva posición. Puede arreglarlas, por ejemplo, como el círculo mostrado a continuación:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

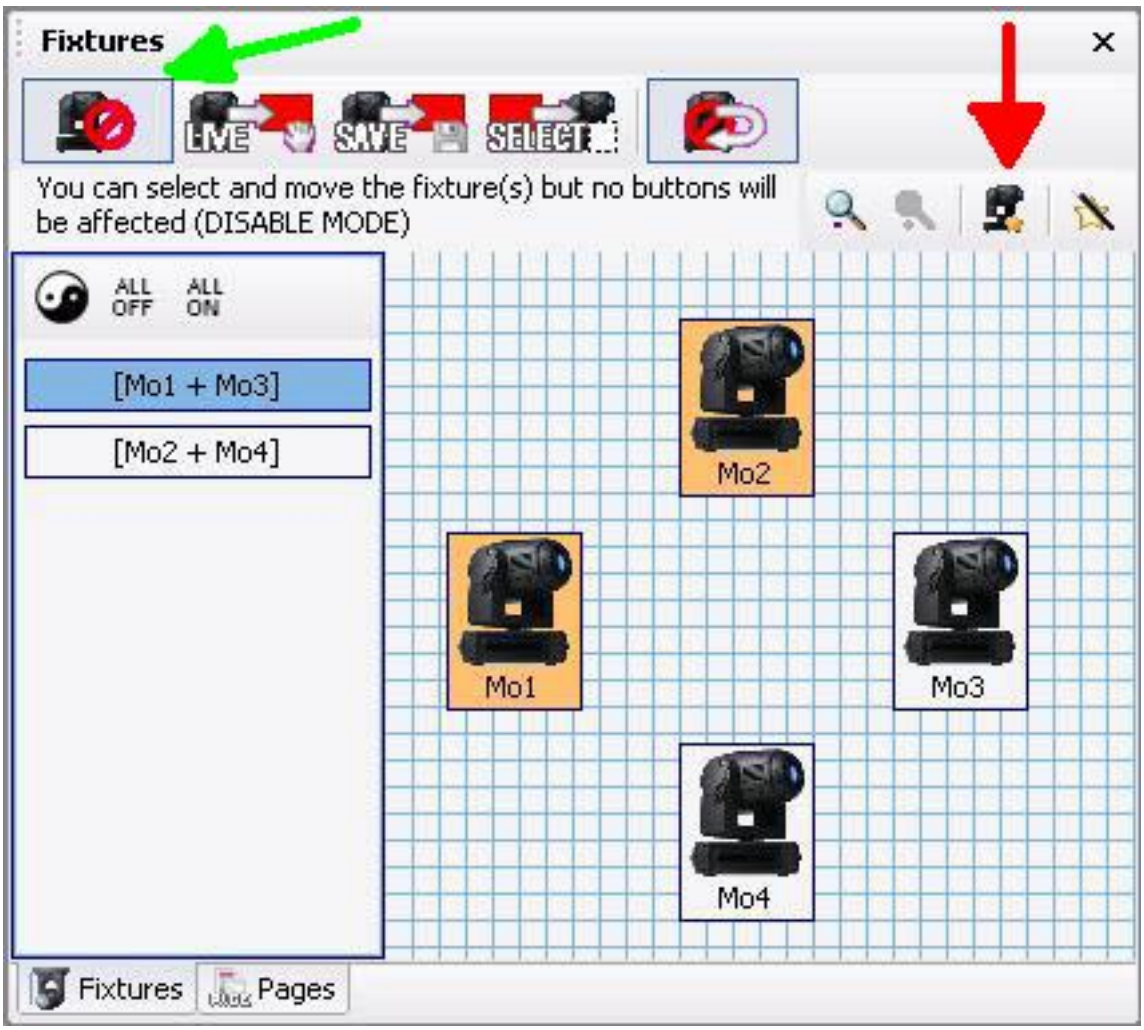


Creating groups

Esta herramienta le permite crear grupos de luminarias (escenario izquierda, escenario derecha, luces fuera del escenario etc.)

Regresando a nuestro ejemplo de las 4 cabezas movibles arregladas en círculo, imagine ahora que queremos crear los grupos [Mo1+Mo3] y [Mo2+Mo4]. Podría dar primero clic en el botón de “ALL OFF” para quitar la selección de luminarias y luego seleccionar Mo1 y Mo3. Una vez que estas son seleccionadas, de clic en el botón de “New Group” (flecha roja en la foto abajo) e ingrese el nombre que usted desee, en este caso [Mo1+Mo3]. Para crear el segundo grupo, puede usar el botón de “Invert the selection of fixtures” (Invertir la selección de luminarias), a la izquierda del botón de “ALL OFF” para seleccionar Mo2 y Mo4 y luego de clic de nuevo en “New Group” para crearlo.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



No hay límite para el número de grupos que pueda crear por página. Incluso cuando este ejemplo solo incluye 4 luminarias, puede imaginarse el potencial de la herramienta de agrupamiento cuando usa un número largo de luminarias.

Es posible asignar teclas de acceso rápido desde F1 hasta F12 a cualquiera de estos grupos. Todo lo que tiene que hacer es dar clic derecho en el nombre del grupo para dar acceso a esta opción. Para lanzar un grupo, necesita seleccionar la página apropiada y dar clic en [Shift] + [F1] en su teclado, por ejemplo.

Usando control Grupal/Individual de Luminarias

La herramienta de “Agrupamiento de Luminarias” le permite controlar luminarias individualmente o usando los grupos que recientemente creo. Predeterminadamente, estas herramientas serán discapacitadas (flecha verde arriba, primer botón de la barra de herramientas).

Hay 3 diferentes modos de usar esta función de control grupal/individual: “Live”, “Save” y “Select”. Predeterminadamente, el control grupal/individual será discapacitado automáticamente después de casa acción. Para trabajar con control grupal/individual continuo, de clic en “Return to disabled mode” (Regresar a modo discapacitado), el último botón de la barra de herramientas, para revertir la selección.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

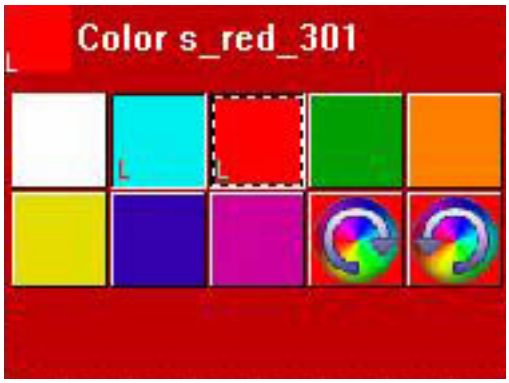
Modo LIVE

Para usar este modo seleccione el segundo botón de la barra de herramientas (recuerde que, predeterminadamente, LIVE será discapacitado después de cada acción a menos que de clic y revierta la selección del último botón “Return to disabled”).

De regreso a nuestro ejemplo de las 4 cabezas movibles, imagine que quiere tener su primer grupo [Mo1+Mo3] en cian y [Mo2+Mo4] en rojo.

0 – Encienda el rayo de luz (de clic en CENTER o cualquier botón de movimiento)
1 – Seleccione la opción LIVE (segundo botón) y libere la opción “Return to disabled” (último botón)
2 – Seleccione el grupo [Mo1+Mo3]
3 – Activar el botón del color cian en su página de normal de la luminaria (Si tiene abierto el visualizador 3D, se dará cuenta que solamente las luminarias 1 y 3 cambian de color).
4 – De clic en “Invert Selection” (invertir selección), a la izquierda de ALL OFF. Esta acción revertirá la selección del primer grupo y automáticamente seleccionara el segundo grupo.
5 – Activar el color rojo en la página.
6 – Desactivar el control grupal/individual (primer botón de la herramienta de control) para regresar todo a la normalidad.
7 – Guardar una nueva escena/switch AS YOU SEE NOW.

Si ve de cerca sus botones cian y rojo, vera una pequeña “L” dentro de ellos. Esto significa que la propiedad Live ha sido asignada a esos botones, los cuales serán liberados cuando se revierta la sección en los botones.



El modo LIVE es la función más versátil en esta barra de herramientas. La mayor parte del tiempo usted estará trabajando con botones preprogramados y LIVE, entonces creando escenas/switches AS YOU SEE NOW.
Ejecuciones LIVE, cuando el control “on the fly” es requerido, el botón LIVE es muy útil.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Modo SAVE

Como probablemente se dio cuenta, el modo LIVE modifica botones de propiedades momentáneamente.

La información grupal/individual de las luminarias no se salva en el botón, de modo que una vez que el modo LIVE sea desactivado, por ejemplo todos los botones preprogramados, todas las luminarias trabajaran bien.

Si quiere guardar un grupo de información en un botón, necesitará usar los modos SAVE y SELECT. Imagine que quiere asignar el botón del color cian exclusivamente al primer grupo [Mo1+Mo3] y el color rojo exclusivamente al grupo [Mo2+Mo4].
0 – Encienda el rayo de luz (de clic en CENTER o cualquier botón de movimiento)
1 – Seleccione la opción SAVE (tercer botón) y revierta la selección de la opción “Return to disabled” (último botón)
2 – Seleccione el grupo [Mo1+Mo3]
3 – Activar el botón del color cian.
4 – De clic en “Invert Selection” (invertir selección), a la izquierda de ALL OFF, o manualmente seleccione/revierta selección
5 – Activar el color rojo en la página.
6 – Desactivar SAVE (primer botón en la barra de herramientas).
Si ve de cerca a sus dos botones de colores (rojo y cian) verá una pequeña “S” adentro. Esto significa que un grupo (o luminaria individual) fue asignado y guardado en ese botón, el cual no será desactivado incluso cuando el modo SAVE no siga activado.

Si desea reestablecer sus botones preprogramados de regreso a la normalidad, necesita rehacer el procedimiento SAVE (excepto que esta vez necesita seleccionar TODAS LAS LUMINARIAS antes de que les asigne un botón). Usando el modo SELECT (explicado abajo) le permite reestablecer grupos en sus botones preprogramados, además, recuerde que, a menos que los cambie, los botones preprogramados trabajan en todas las luminarias dentro de la página.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Modo SELECT

El modo SELECT trabaja de una manera muy parecida que el modo SAVE, excepto que al revés. En SAVE, primero seleccionábamos al grupo, luego seleccionábamos en que botón lo queríamos asignar.

El modo SELECT, primero seleccionamos el botón y luego el grupo que le queremos asignar. Esta herramienta es muy útil cuando tienes una gran cantidad de luminarias y grupos complicados, porque puedes ver los grupos asignados a cada botón, sin tener el riesgo de perderlos.

SELECT también es muy útil durante presentaciones en vivo, si quiere cambiar la información de un grupo dentro de un botón sin activar el botón.

0 – Encienda el rayo de luz (de clic en CENTER o cualquier botón de movimiento)
1 – Seleccione la opción SELECT (cuarto botón) y libere la opción “Return to disabled” (último botón)
2 – Seleccione el botón cian presionando “SHIFT + clic” (este método seleccionara el botón, pero no lo activará)
3 –Podemos ver que el grupo [Mo1+Mo3] esta seleccionado del ejemplo anterior.
4 – Agregue la selección del grupo [Mo2+Mo4]
5 – Seleccione el color rojo “SHIFT + clic” (este método seleccionara el botón, pero no lo activará)
6 – Agregue la selección del grupo [Mo1+Mo3].
7 – Desactive la función SELECT (primer botón de la barra de herramientas)

4. La Ventana X-Y (pan/tilt)

Los botones X-Y (conocidos en software anteriores como TAKE) permiten controlar con el mouse los canales PAN/TILT en cada luminaria dentro de cada página. Esto es muy útil cuando quieres controlar una sola luminaria cuando una secuencia de movimiento esta corriendo, también es muy útil al crear escenas con posiciones estáticas. Solo hay un botón X-Y para cada luminaria en cada página.

Posición Estática

1. Encender el rayo de luz (CENTER o cualquier movimiento switch)
2. Presione el switch X-Y correspondiente a la luminaria que desea controlar.
3. Mueva la flecha roja a la posición deseada (dese cuenta que el rayo de luz sigue este movimiento).
4. Repetir lo mismo para todas sus luminarias.
5. Guardar “a new scene/switch” “AS YOU SEE NOW”.

Probablemente ya se dio cuenta que se le da doble clic en el botón X-Y para la luminaria, se perderá la posición. La razón es que una vez que se revierta la selección al botón X-Y, se perderá la información de la posición.
Si desea recuperar la posición de esa información, necesita presionar [Alt] en su teclado mientras da clic en los botones X-Y que ya no están seleccionados, para cada luminaria.

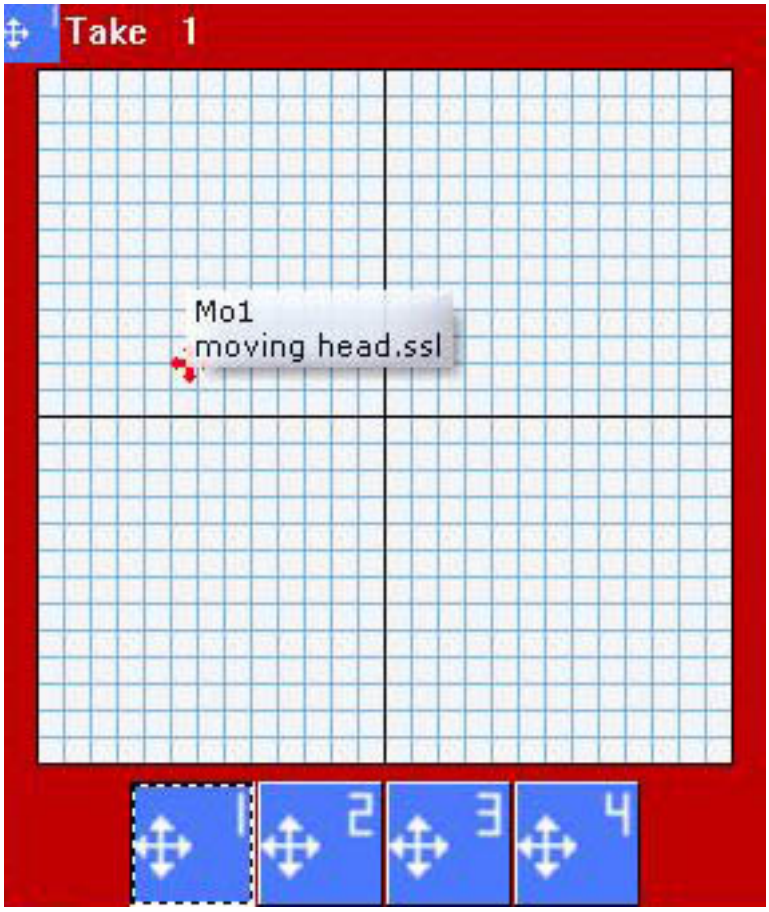
Recuperando Posiciones

1. Comience un movimiento switch (Circle, Tilt, etc)
2. Presione el switch X-Y para la luminaria 1 por ejemplo, y muevalo a la posición fija deseada, mientras que el resto de las luminarias continúan con su movimiento preprogramado.
3. De clic en el switch X-Y de la luminaria 1 para deshacer la selección, permitiendo a la luminaria 1 continuar con el movimiento preprogramado.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4. Presione [Alt] en su teclado mientras le da clic al switch X-Y para la luminaria 1 (dese cuenta como presionando [Alt] hace que el rayo de luz vaya a la posición asignada previamente)

Puede modificar la posición de la flecha roja dentro del área blanca siempre y cuando un botón X-Y en particular este seleccionado.



Ejemplo

El siguiente ejemplo le enseñara como crear dos escenas con posiciones fijas dentro de la página principal (master page), usando la página del Demo de Cabeza Movible (Demo Moving Head) y el escenario Demo 3D. Su primera escena tendrá todas las luces apuntando a la batería, mientras que los rayos de luz de la segunda escena estarían apuntando al teclado en el escenario. Posteriormente, estas escenas se comprimirán juntas, permitiendo una organización más fácil, así como edición de posiciones.

Creando las posiciones de la batería

1 – De clic en la escena (scene) “@Center” para abrir los rayos de luz.
2 – Selecciona el botón X-Y (previamente conocido como TAKE) para la primera luminaria y mueva la flecha roja hasta que el haz de luz este apuntando a la batería.
3 - Repita el procedimiento para las cabezas restantes.
4 - De clic en cualquier parte de la página principal para seleccionarlo.
5 – Cree una nueva escena AS YOU SEE NOW
6 – Asegurase que los 4 botones X-Y y la escena “@Center” estén seleccionados.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

7 – Renombre la escena “Position Drums”, luego de clic en OK.

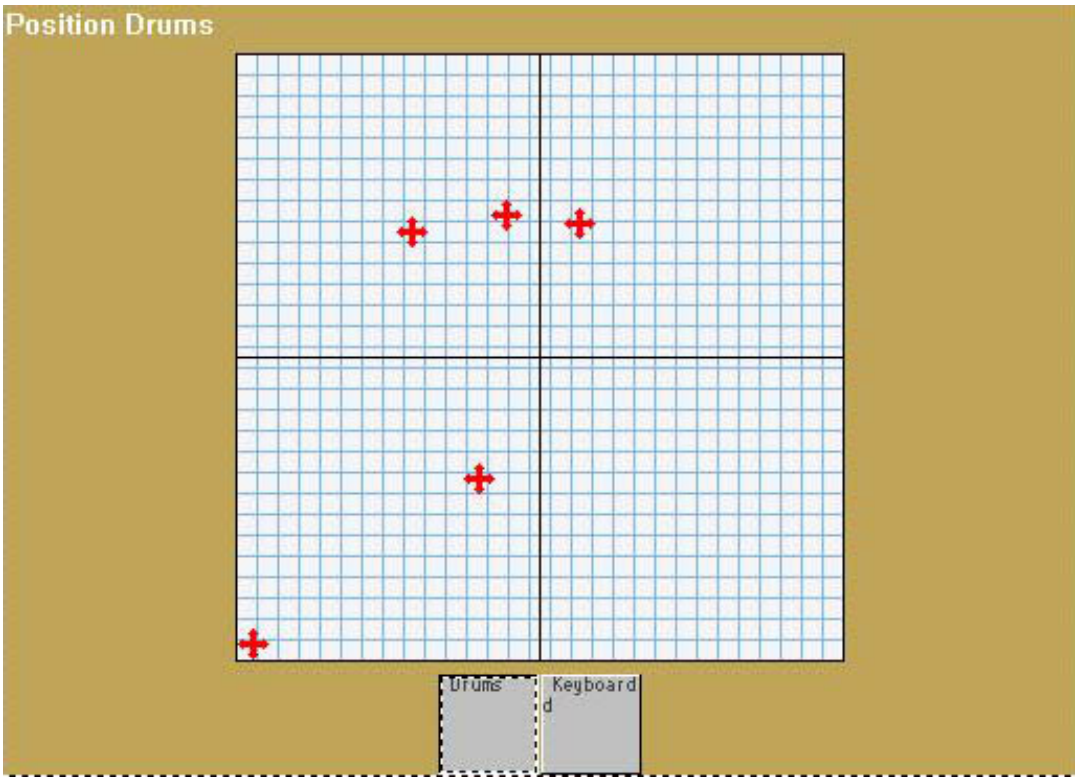
Creando la posición del teclado

1 – De clic en la escena (scene) “@Center” para abrir los rayos de luz.
2 – Selecciona el botón X-Y (previamente conocido como TAKE) para la primera luminaria y mueva la flecha roja hasta que el haz de luz este apuntando al teclado.
3 - Repita el procedimiento para las cabezas restantes.
4 - De clic en cualquier parte de la página principal para seleccionarlo.
5 – Cree una nueva escena AS YOU SEE NOW
6 – Asegurase que los 4 botones X-Y y la escena “@Center” estén seleccionados.
7 – Renombre la escena “Position Drums”, luego de clic en OK.

Ahora tiene dos escenas, la correspondiente a la posición de la batería y la correspondiente a la del teclado, cada una representada como un botón en la página principal (Master page). El próximo paso en este ejemplo es como comprimir ambas escenas juntas.

1 – Page menu – Settings
2 – Seleccionar “COMPRESSION” del menu de la izquierda.
3 – De clic en el botón “NEW” para crear un grupo nuevo.
4 – Nómbrelo POSICION.
5 – Cambie el “tipo de botón” (button type) a TAKE.
6 – Cambie el “tipo de compresión” (compression type) a TAKE.
7 – Clic OK.

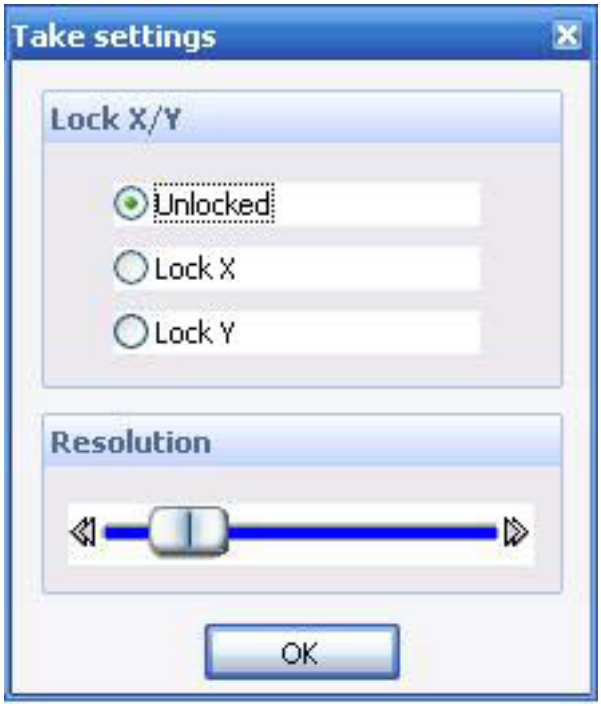
Verá que amabas escenas ahora están incluidas en un ambiente X-Y. Puede editar la posición para cualquiera de las luminarias desde esta pantalla (evite ir dentro del editor). Como siempre, puede también DESPLAZAR (drag) y DEJAR CAER (drop) efectos desde las páginas en las escenas para cambiar color, gobos, etc.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Propiedades X-Y

Puedes accesar las propiedades de la ventana X-Y al hacer clic sobre el área blanca. Estas propiedades incluyen dejar fijo un valor para PAN (X) o TILT (Y), permitiéndote un mejor control de tu luminaria, así como control de la resolución de la pantalla. Cambiar la resolución te permitirá mover el haz de luz de tus luminarias mayores o menores distancias con un movimiento pequeño del mouse (muy útil para ajustar posiciones, por ejemplo).



5. Usando la Página Maestra

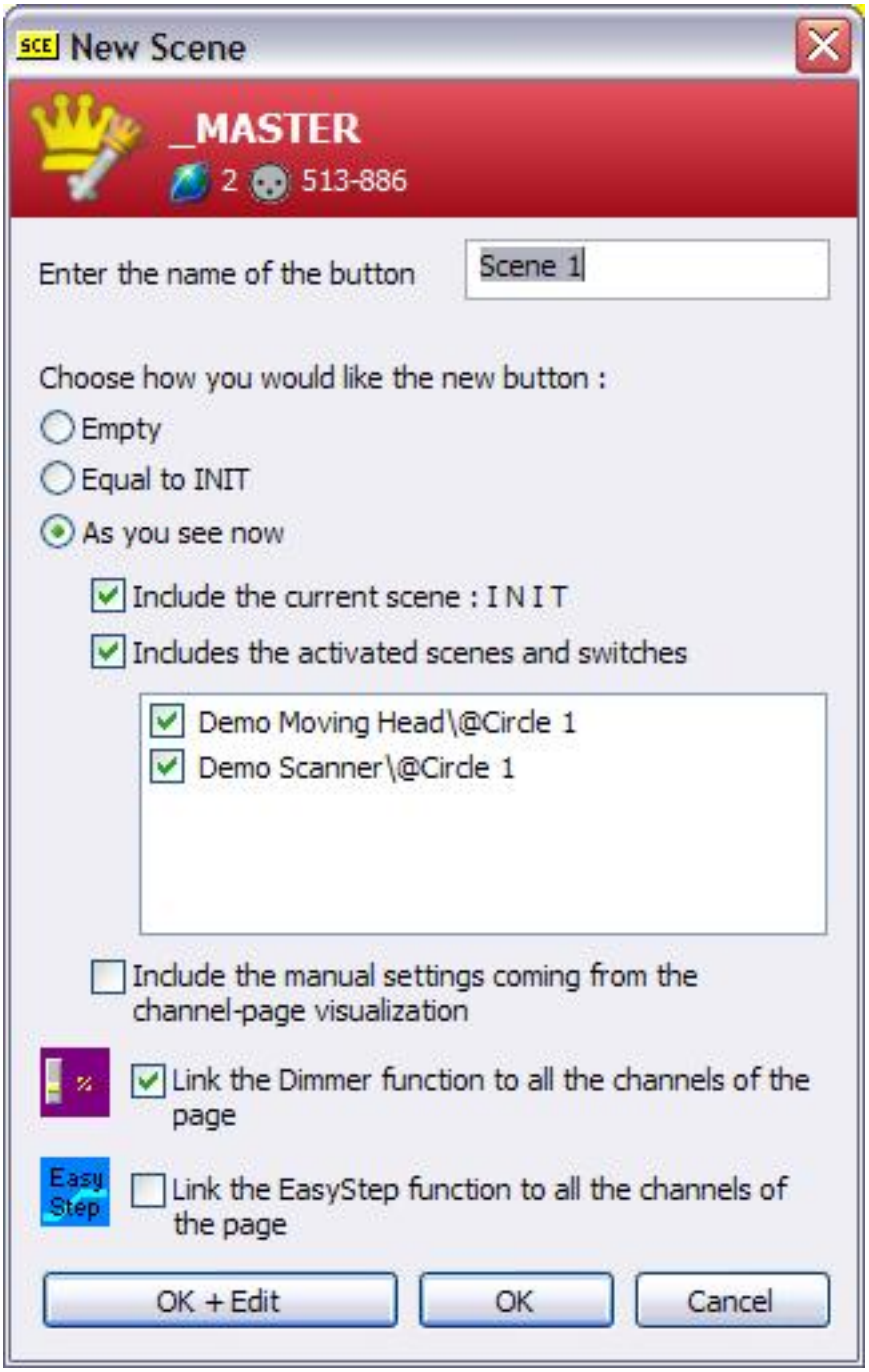
Lá página maestra (master page) le permite traer luminarias de distintas páginas juntas:

- Puede grabar escenas usando luminarias de múltiples páginas.
- Puede agregar escenas y switches que vengan de distintas páginas.
- Puede cerrar todas las páginas y dejar a la página principal como una página de playback. (reproducción)

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

1. Como ve ahora (global)

En la misma manera que puede crear nuevas escenas dentro de cada página usando la opción COMO VE AHORA. La página principal le permite crear nuevas escenas que incluyen efectos de luz de todas las páginas y luminarias. Por ejemplo, si tiene dos páginas en su controlador, 1 scanner y 1 cabeza movible, y escoge en cada uno la escena de movimiento de CIRCULO, entonces da clic en la página principal y crea una nueva escena, la opción COMO VE AHORA incluirá ambos efectos y ambas páginas.

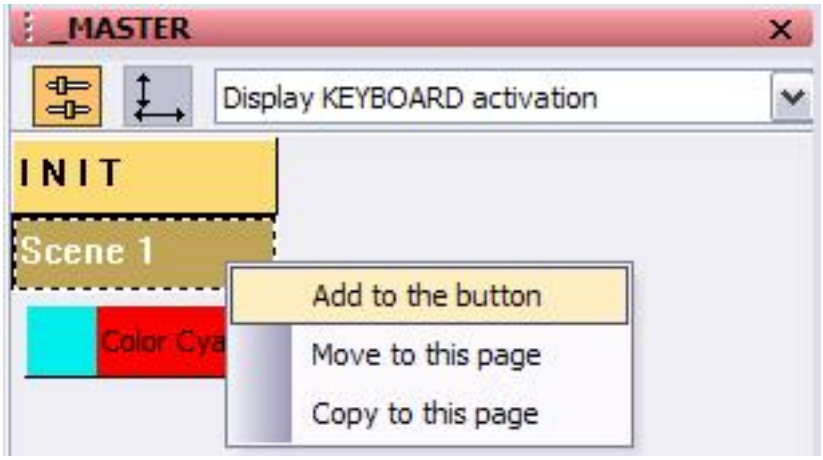


Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

2.Arrastrar y dejar caer dentro de los botones Maestros (Drag and drop into master buttons)

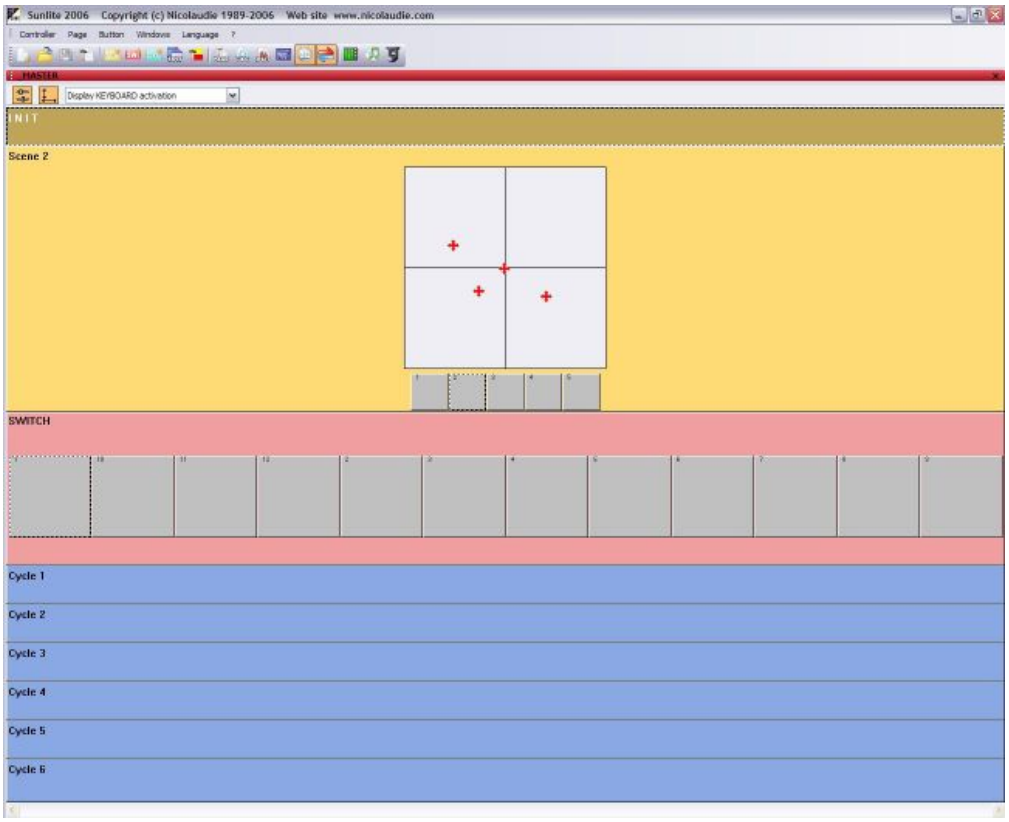
Es fácil editar una escena/switch principal después de que fue creada. Todo lo que necesita hacer es dar clic izquierdo en un botón dentro de las páginas de las convencionales luminarias, y arrástralo dentro del botón principal. Selecciona “Add to the button” (agrega al botón) para reemplazar sus propiedades con aquellas incluidas en el botón de arrastrado.

También tiene la opción de “Move” (mover) botones de su página original a la página principal, o también “Copy” (copiar) y dejar el botón original en su lugar.



3. Página de Reproducción

Si necesita programar e instalar el software para que alguien mas lo use, y desea evitar posibles problemas, puede dejar una página de simple de reproducción para el uso de sus clientes.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

La manera mas fácil para dejar esta PÁGINA DE REPRODUCCIÓN, es cerrar todas las páginas dentro del software del controlador (excepto la Página Maestra) dando clic en la [X] situada en la barra de título para cada ventana. Posteriormente, deberá poner un candado a todas las ventanas para evitar que el cliente cierre también la página Maestra.

Vaya a:

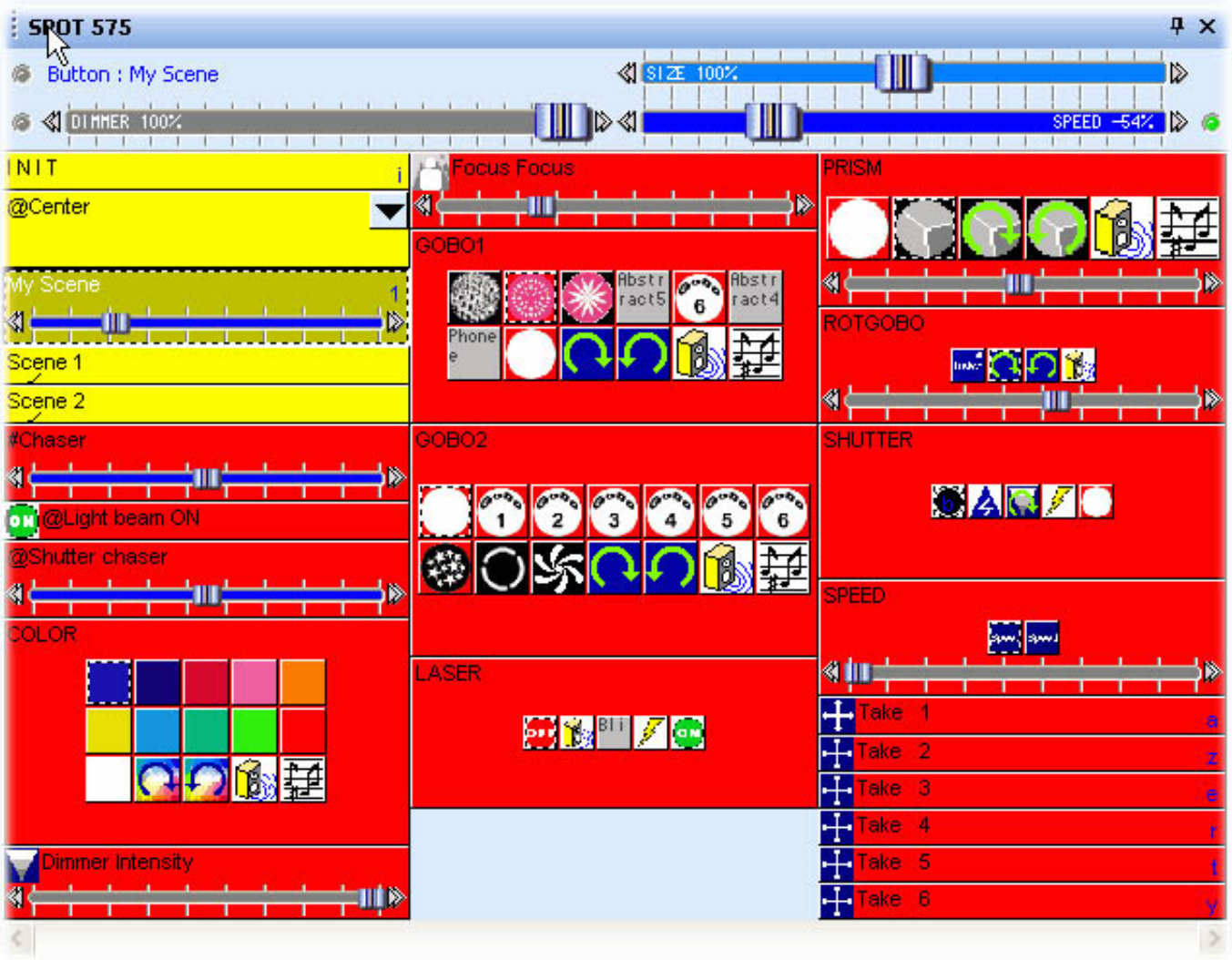
-Menú de Windows - Resetear Posiciones - Ventanas sin movimiento -

6. Controlando la Velocidad/Tamaño de sus escenas

Como probablemente ya se dio cuenta, algunos botones en su pantalla tienen faders (o deslizadores). Estos faders controlan una de 3 propiedades diferentes en cada botón: VELOCIDAD, DIMMER y TAMAÑO.

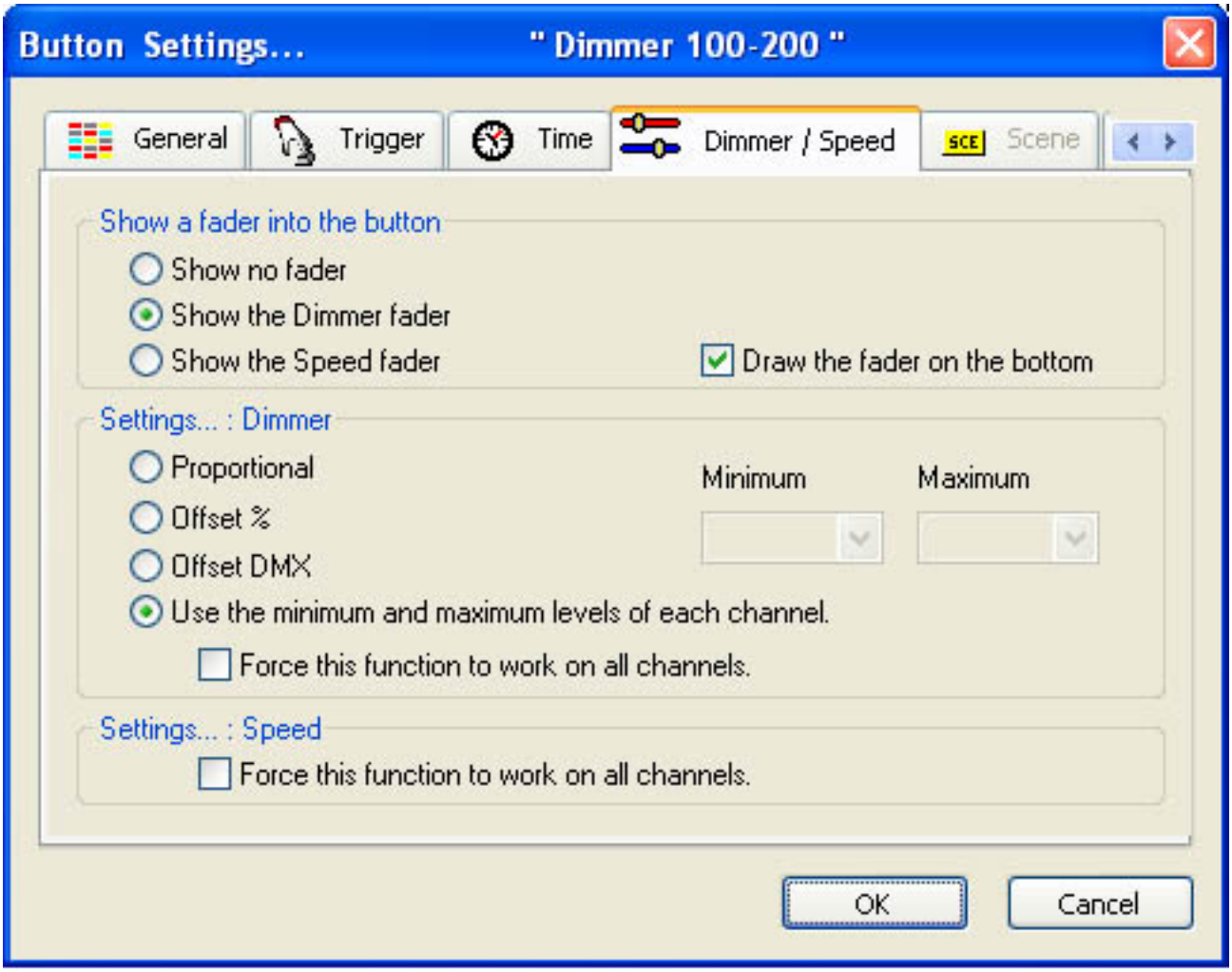
También es posible mostrar faders que controlen estas propiedades para todos los botones dentro de la página:

-Menú Página - Display - Barra de Faders Botón -



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Puede ver que la nueva barra de herramientas aparece por encima de los botones en la página seleccionada. Los tres faders en la barra de herramientas controlaran cualquier botón que este seleccionado (un botón SELECCIONADO no es lo mismo que un botón ACTIVADO, puede SELECCIONAR sin ACTIVAR dando clic izquierdo con el mouse).
También puede agregar el fader de VELOCIDAD o DIMMER (pero no de TAMAÑO) a cada botón.
Seleccionar el botón, después vaya a:
-Menú Botón - Propiedades de Botón-
Seleccionar la pestaña de “Dimmer/Speed” y seleccionar que fader quiere que aparezca en ese botón en particular.



La función de velocidad

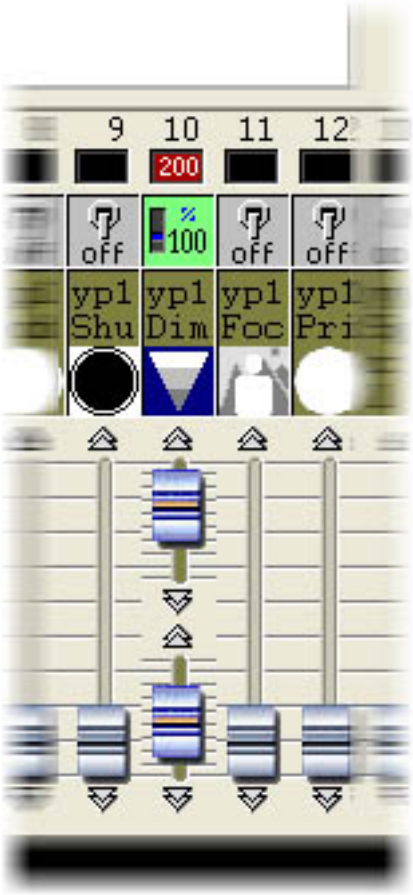
Si desea incrementar (o decrecer) la velocidad de una secuencia (Easy time o Easy step) en tiempo real debe de usar la función de VELOCIDAD. Esta característica le permite modificar las propiedades de velocidad sin tener que editar el botón. Aún cuando la posición del fader esta guardada para cada botón, ninguno de estos cambios esta guardado en el programa original.
Debe de ver un fader de VELOCIDAD en los botones preprogramados que controlan el movimiento, rotación de la rueda de color, rotación del gobo, estrobo, etc.

Función del Dimmer

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Esta función le permite modificar fácilmente el nivel DMX de ciertos canales en tiempo real. Debe de ver un fader de Dimmer en botones preprogramados como Zoom, Iris, Enfoque, etc. Estos faders le permiten modificar los valores DMX para esos canales en particular sin tener que usar el editor de botones.
También puede usar esta función con luz convencional (Par, etc.). Tal botón le permite le permitiría modificar la intensidad del haz de luz en tiempo real para uno o cualquier grupo de luminarias incluidas en el botón.
Ejemplo

Imagine que necesita crear un switch que controla los dimmers de 100 a 200 (valores DMX) con faders. Primero, cree un nuevo switch (Button – “New Switch”), y llámelo “Dimmer 100-200”. Asegurase de crear un switch VACIO y que NO ligo todos los canales al Dimmer o a Easy Step.
Entonces, edite este botón dando clic en “Edit” desde el menú “Button”. Una vez dentro del Editor puede asignar la función del “Dimmer” (botón morado en la parte inferior esquina izquierda) a ninguno o a todos los canales dentro de la página. Si asigna la propiedad del Dimmer usando el clic izquierdo del mouse, verá el Dimmer completo, con un máximo del 100% y un mínimo del 0% (255-0DMX)
Sin embargo, si da clic derecho para asignar el Dimmer podrá definir el máximo y el mínimo de los valores para ese canal.



Establezca los niveles mínimos y máximos de 100 a 200 DMX, respectivamente, después cierre el editor y guarde los cambios. Ahora tiene un botón que puede controlar un dimmer entre los valores DMX de 100 a 200. Puede usar el fader del Dimmer de la barra de herramientas para cambiar este valor, si así lo desea.También puede agregar un pequeño fader al botón. Para hacer esto, seleccione

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

su nuevo botón y vaya a

-Menu Botón - Propiedades Botón- pestaña de Dimmer/Velocidad, luego seleccionar:
Mostrar el fader del Dimmer (show the dimmer fader)
- Dibujar el fader en el botón (Draw the fader on the button)
- Use los niveles mínimos y máximos para cada canal.
Listo! Ahora tiene un botón con fader que controla las salidas DMX entre 100 y 200 solamente para un canal en particular. Puede verificar la señal DMX desde la ventana de las SALIDAS (área negra en el fondo del control).
Es necesario establecer los valores mínimos y máximos del Dimmer, por ejemplo, cuando usa un canal que controla un shutter (Blackout de 0 a 99, Dimmer de 100 a 200 y Estrobo de 201 to 255%). De esta manera, puede tener diversos faders con el mismo canal, cada uno controlando un fragmento en particular del rango completo de DMX.

La función del Tamaño

Esta función le permite incrementar o decrecer el tamaño del movimiento. Imagine una escena con simple movimiento tilt. Si desea reducir la amplitud del movimiento sin editar su escena, debe usar la función TAMAÑO desde la barra de herramientas. Todo lo que debe de hacer es mover el fader en la barra de herramientas mientras que la escena este corriendo. Sera capaz de ver los cambios en tiempo real en sus luminarias.

Página del Dimmer y Velocidad.

Puede también usar las funciones del DIMMER Y VELOCIDAD como parámetros globales para la página entera:
-Menú Página – Display – Live toolbar page - Barra de Faders Botón.Asegurase que mantiene una pista de los cambios que hace usando esta barra de herramientas. La barra de herramientas “Live” para esta página tiene prioridad sobre todos los botones dentro de la página.

---

7. Multimedia features

A button can trigger multimedia functions. You just have to place files with the following extensions into "Multimedia_data" folder:

· WAV Sound files
· AVI Video files
· MID MIDI files
· MPE MPEG Video files
· MP3 MP3 Sound files
· MCI Multimedia Command Interface files
· BAT Batch command files
· EXE Windows program files

Linking a button to a multimedia file is very easy. For example:

· to trigger MUSIC.WAV sound file, just create a button called WAV#MUSIC
· to trigger VIDEO.MPE video file, just create a button called MPE#VIDEO

When CDs and/or DVD are used, the following syntactic rules should be followed:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

· CDAUDIO#01 will trigger track 1 of the Audio CD.
· DVDVIDEO#02 will trigger track 2 of the DVD.

Stop and Pause function can be activated. For example:

· To activate Pause function of an WAV file, just create a button WAV#PAUSE
· To stop an MPE file, just create a button called MPE#STOP
· To stop an AudioCD, just create a button called CDAUDIO#STOP

How to build a Multimedia Show

All you have to do is to create a sequential cycle to activate "Light" buttons and "Multimedia" buttons.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

IV Programación Avanzada

1. Descripción General

Este capítulo introduce las características avanzadas del software (el editor de pantalla, la función fade, el disparador externo, etc.) El uso de estas áreas del software requiere que el usuario tenga clara la diferencia entre una escena y un switch, para editar y crear un botón, grabar un ciclo, arreglar la pantalla del usuario, etc.

2. El Editor

2.1. Easy Time

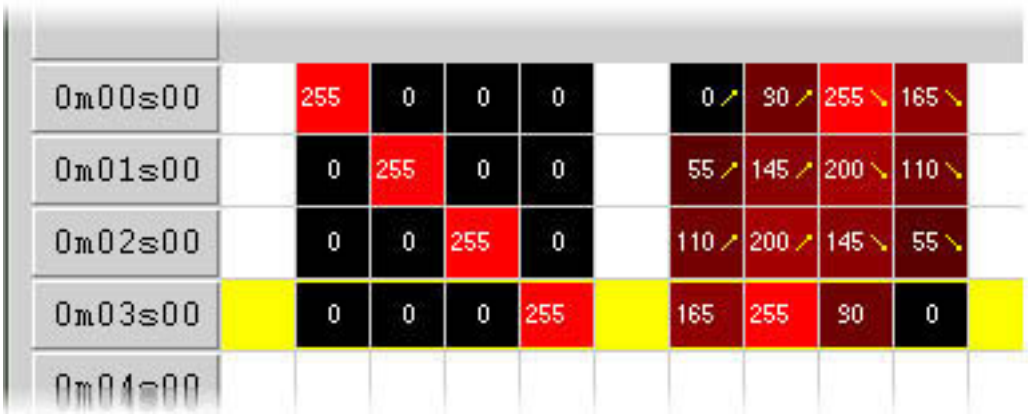
2.1.1. Como usar Easy Time

Easy time es una herramienta avanzada usada para programar movimientos (de círculo, curvas, etc.) Si simplemente desea crear pasos, es más fácil usar Easy Step.

Easy time es una herramienta que le permite controlar canales en el tiempo. Cada canal es programado independientemente. “Easy Time” esta diseñado de manera que le facilite la programación de “Escenas” y “Switches”.

Easy time es muy parecido a una hoja de Excel desplegando los valores de cada canal en el tiempo. Los canales son mostrados en el eje de las “x” (horizontal) y el tiempo elapsado en el eje de las “y” (vertical). Esta rejilla con datos de canales y tiempo es conocida como la “hoja de tiempo” (time sheet).

Por lo tanto, la “hoja de tiempo” representa el progreso realizado por todos los canales en una página específica de la activación de las “escenas” o “switches” correspondientes.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Cada línea se refiere a un intervalo de tiempo específico comenzando desde cero (momento en el que botón es activado).
Para establecer un intervalo de tiempo, y poder ver lo que sucede en un punto determinado dentro de ese intervalo, solo mueva la línea de editar (en amarillo en la imagen) a la celda de tiempo apropiada.

Cada columna en la hoja de tiempo representa un canal. Tan pronto como se active una “escena” o un “switch”, la hoja de tiempo asociada con este botón será leída desde la primera línea indicada en la imagen de a hoja de tiempo como 0m00s00, hasta la última línea que contenga información.

Lo mas fácil para programar una hoja de tiempo con efectos de fade es programar todas las celdas en secuencia. El software incluye herramientas muy útiles tales como fade, cortar, copiar o insertar. Establezca sus canales, como canales Easy Time, de la misma manera que se establecieron los modos “On” y “Dimmer”.

Dé clic en el modo Easy Time para revisar todos los canales requeridos (clic y arrastre de leds). Ahora desplace hoja de tiempo a indicador de tiempo. Mueva el fader para establecer el valor. El valor será desplegado en la celda correspondiente al canal.
Antes de configurar sus canales con la función Easy Step debe mover el cursor (la línea amarilla) a la línea correspondiente del tiempo total esperado para una escena, por ejemplo:

Para una escena de 10 segundos movemos el cursor (la línea amarilla) a la línea correspondiente de los 10 segundos es decir al renglón indicado como “0m10s00”posteriormente configuramos con la función

Easy Time a los canales seleccionados.

En caso de que haya celdas en blanco entre el último momento en que se programo y el presente, tendrá que realizar una de las siguientes acciones:

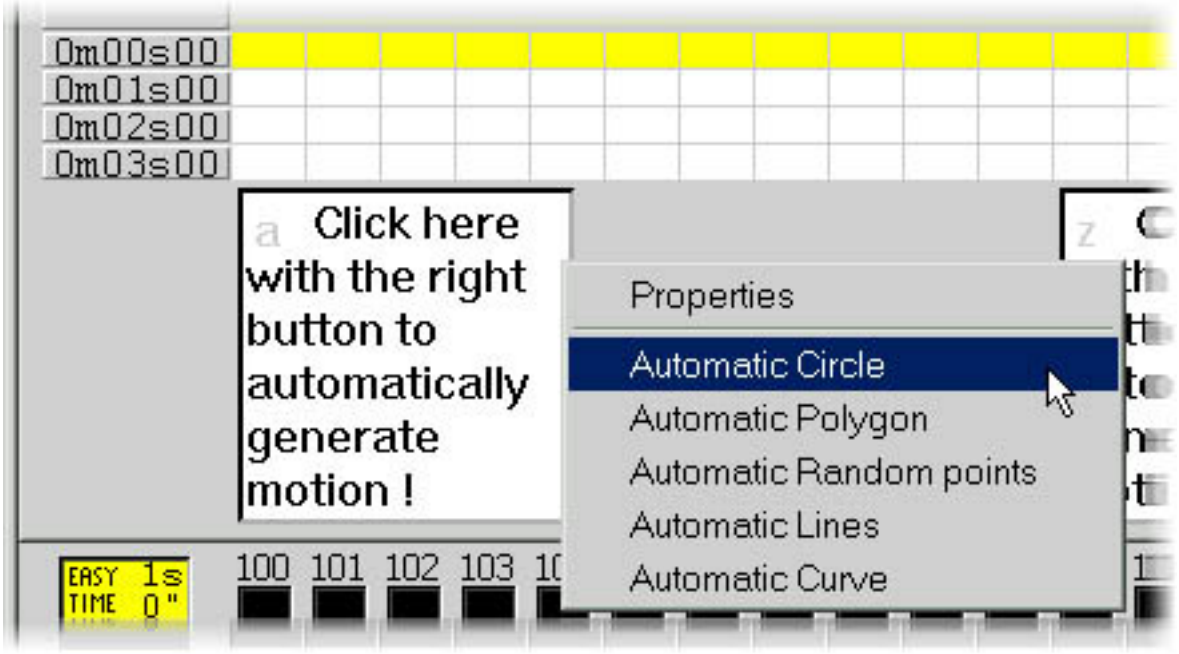
- Prolongar el valor previo al valor presente.
- Mover gradualmente el valor previo al valor presente.
- Asignar el mismo valor previo usado al valor presente.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

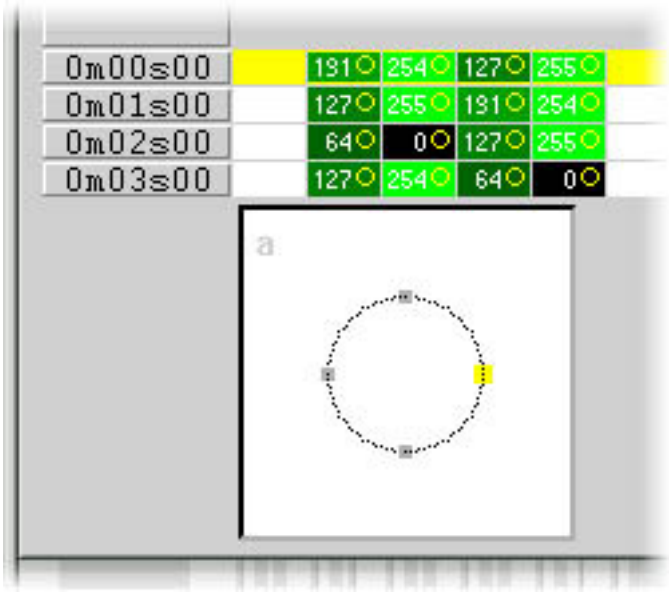
2.1.2. Como usar Easy Time para movimiento

Si usa luces movibles, este software contiene funciones básicas para crear sofisticados efectos de moción vectoriales.

Dé clic en el “Círculo Automático” como aparece en la imagen.



Un círculo aparecerá automáticamente e “Easy Time” aparecerá y mostrará unas celdas verdes incluyendo valores X/Y como puntos referenciales.



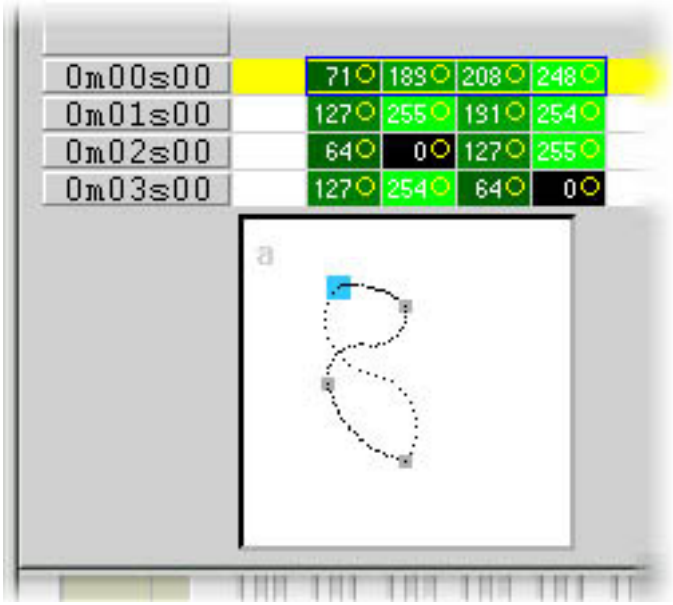
Se dibuja predeterminadamente un círculo de 4 puntos, usted puede mover estos puntos de cualquiera

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

de las siguientes maneras:

- Ajuste los canales X/Y con alguno de los faders, aún así este no es el método mas conveniente.
- Presione la tecla de atajo mientras mueve el mouse.
- Dé clic en el punto y arrástrelo con el mouse para la posición deseada.

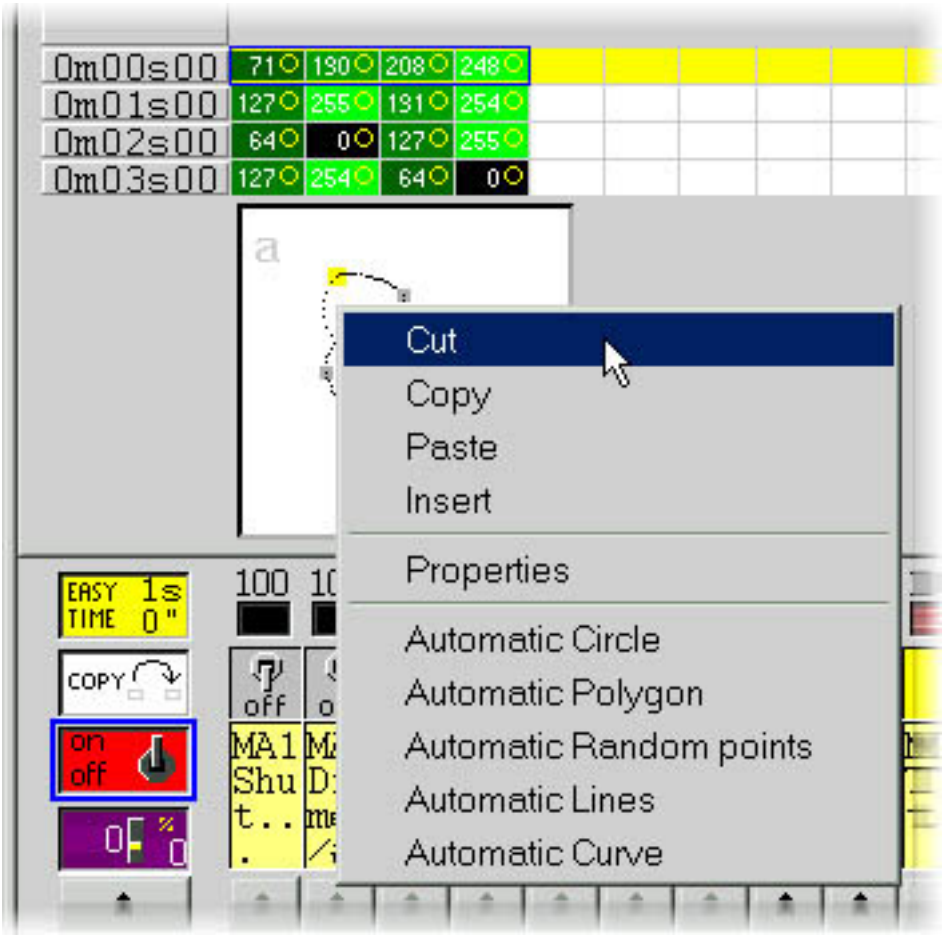
Como puede ver, al mover un punto, sus equipos se mueven en tiempo real.



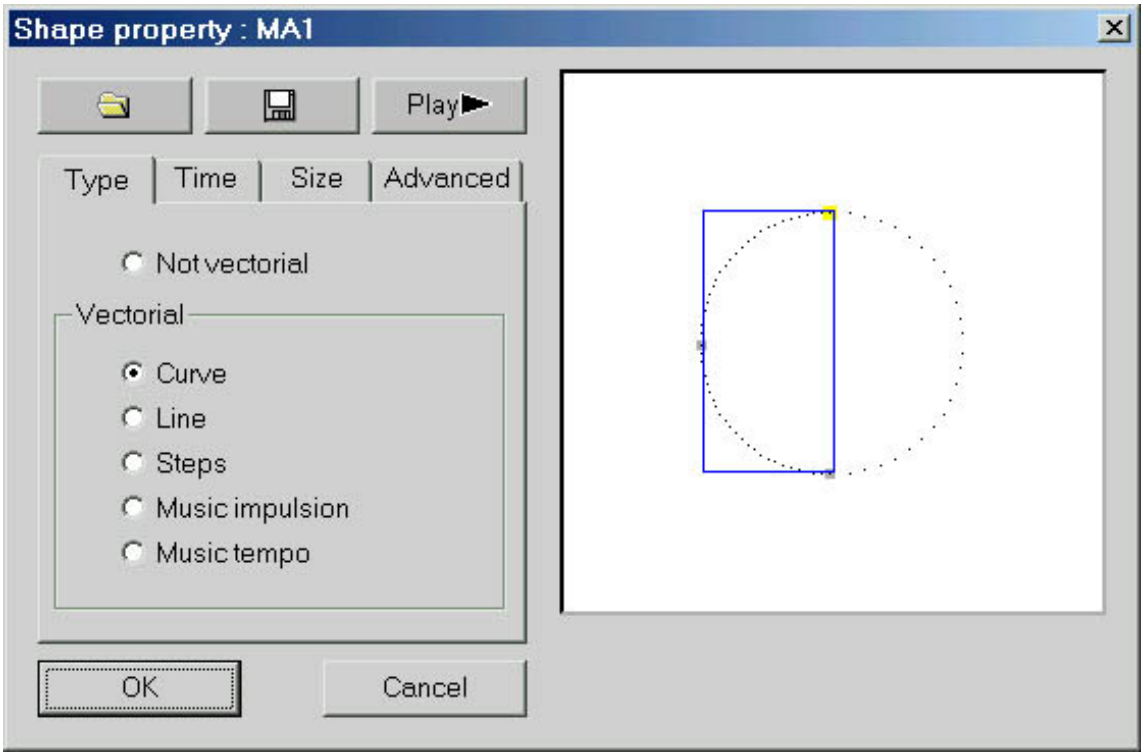
Para agregar o borrar un punto usted puede:

- Usar un punto de referencia; seleccione la celdas correspondientes a su punto de referencia (2 o 4 celdas si la luminarias tiene micro-steps) luego use “cortar, copiar o insertar” desde la barra de herramientas.
- De clic derecho en el punto de referencia y seleccione, “cut, copy, o insertar” del menú dependiendo lo que quiera hacer, cortar un punto de moviemiento para cambiar la trayectoria del haz de luz, copiar el punto para añadir otro punto en la trayectoria del haz de luz o insertar otro punto también para cambiar la trayectoria del haz de luz.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Hay 3 tipos de movimientos vectoriales:
- Curvas como el círculo.
- Líneas como un triangulo.
- Posiciones, es decir ir derecho de un punto a otro.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Nota:

- Un canal definido en un movimiento vectorial en Easy Time puede ser identificado porque sus celdas tienen el color verde, así como la celdas con color rojo indican que se esta trabajando en un modo no vectorial.
- Se puede asignar un movimiento vectorial a cada luminaria por botón. Sin embargo los canales se pueden convertir en modo “no vectorial”, por lo tanto cualquier celda puede ser modificada.

2.1.3. Herramientas y Opciones de Easy Time

Función Fade

Con la función “fade” puede crear un efecto fade entre dos celdas calculando valores intermedios. Esto se puede realizar solo con celdas que tengan el modo “No Vectorial” (celdas rojas).

Para usar la función “fade”, seleccione el bloque vertical de celdas al que desea aplicar la función, de clic en la función “fade”, entonces tendrá las siguientes alternativas:

1. Fade linear entre la primera y la última celda, (se recalculan todas las celdas intermedias).
2. Fade fragmentado entre cada celda, se toman en cuenta las celdas intermedias, este proceso recalcula cuantos fades intermedios sean necesarios para ajustar el número de líneas.

Función Play

El botón "Play" se puede usar en cualquier momento para visualizar o detener la programación en progreso.

Cuando se edita un botón, y despues de activarlo, el modo "Play" estará necesariamente activo ya que el botón está activo....

Cuando se edita un botón preseleccionado sin el previo shift-clic, el modo "Play" estará necesariamente inactivo ya que el botón esta inactivo...

Nota : Es esencial detener el modo "Play" para modificar la hoja de tiempo de "EasyTime"

Función Loop

Si el modo "Loop" es activado, una "hoja de tiempo" se reproducirá una y otra vez.
Si el modo "Loop" es apagado, se reproducira una sola vez y cada canal permanecerá sin cambios y establecerá en el último valor especificado en la "hoja de tiempo".

Nota:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

- Si el tiempo de programado "Easy Time" es el mismo para todos los canales, (todos terminan en la misma línea) entonces todos los loops serán identicamente recurrentes, en algun punto en la hoja de tiempo, dos canales tienen un valor similar, entonces dos horas (y unos cuantos minutos) después van a volver a tener este valor simultámeante, ya que los canales siempre están sincronizados.

- Si el tiempo de programado "Easy Time" es diferente para todos los canales (no todos terminan en la misma línea) no recurriran simultáneamente, cada canal trabaja independientemente de los demás. cada canal se comporta como si tuviera su propio loop y no mantiene sincronía.

- Si usas los canales no sincronizados, tendpa combinaciones aleatorias, las cuales son ideales si desea iluminar guirnaldas pequeñas, un techo o un solo en la batería.

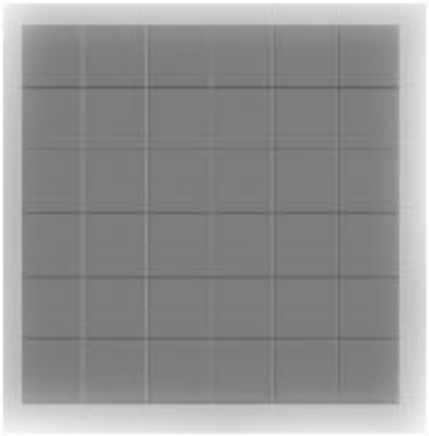
2.2. Effect Manager

2.2.1. Overview

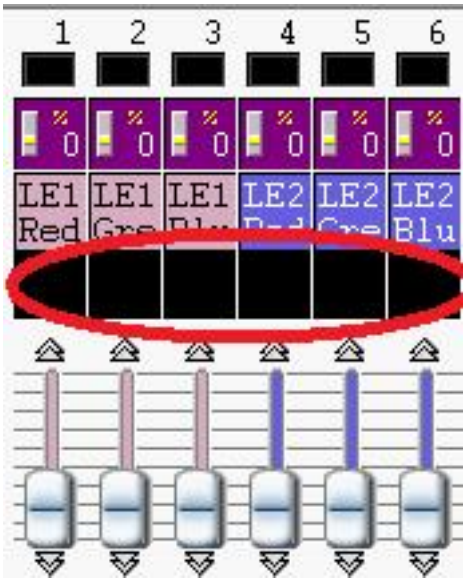
The Effect Manager is an extremely powerful tool which allows you to easily create stunning effects with your lights without having to go through the laborious process of programming each individual step and scene. Once you have created your effect with these simple to use tools, you just need to click “generate” and the software will automatically create the steps required.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

The Effect Manager adapts it's self depending on the fixtures you are using. To demonstrate the capabilities of this tool, we'll start by using a matrix of generic RGB LED colour mixing fixtures.



To access the effects editor, you'll first need to create a button and edit the button. In the EasyStep or EasyTime editor, double click on one of the channels.

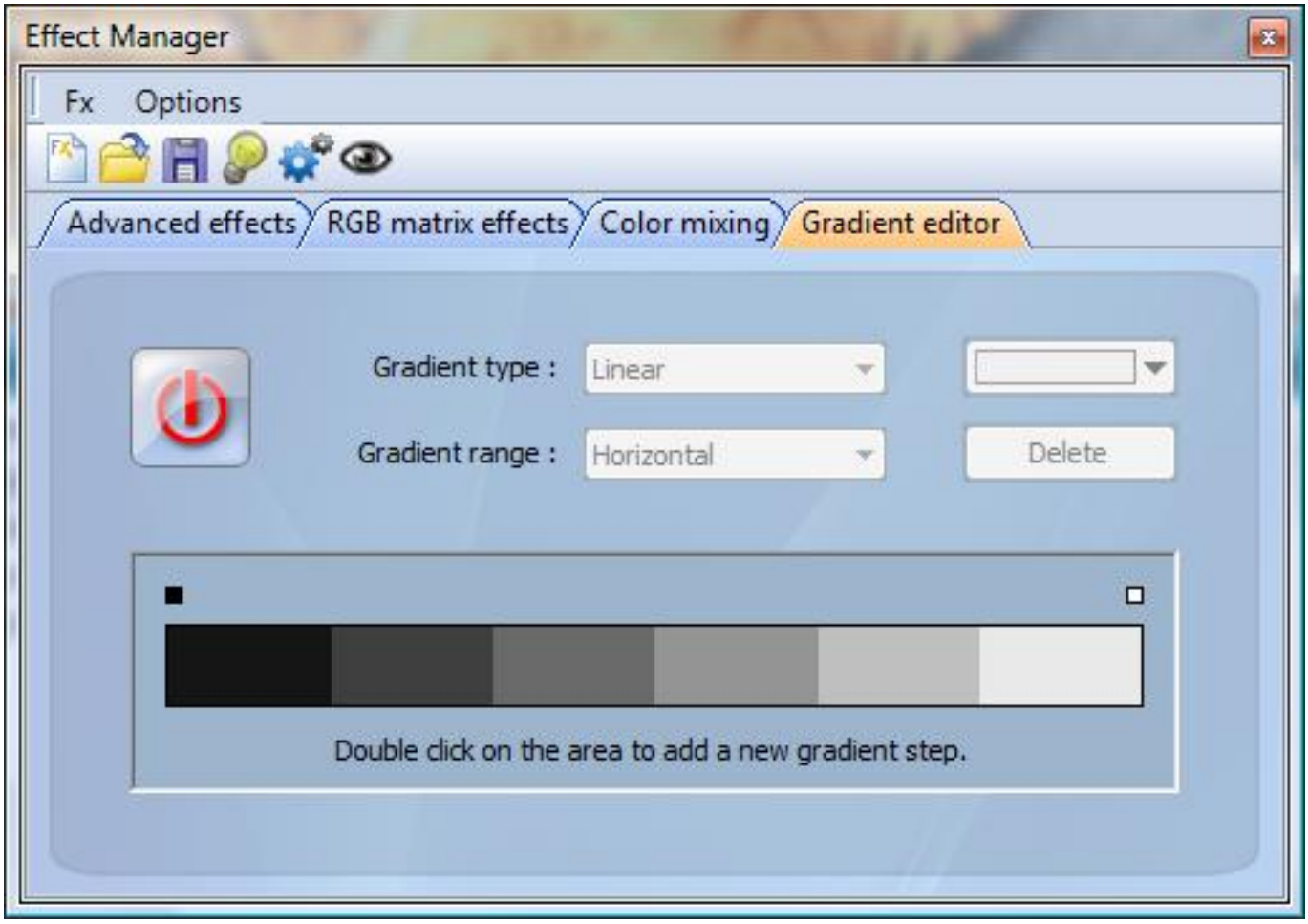


Effects can be saved for later use and reopened in other scenes and switches.

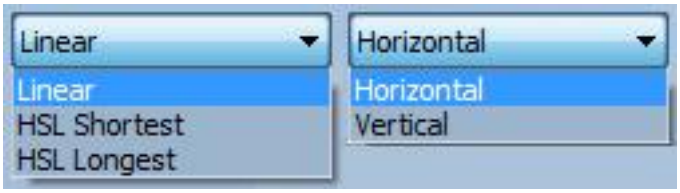
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

2.2.2. Gradient Editor

The gradient editor allows you to create many complex static gradients.



To switch the editor on by clicking on the red button and select a gradient type and range.

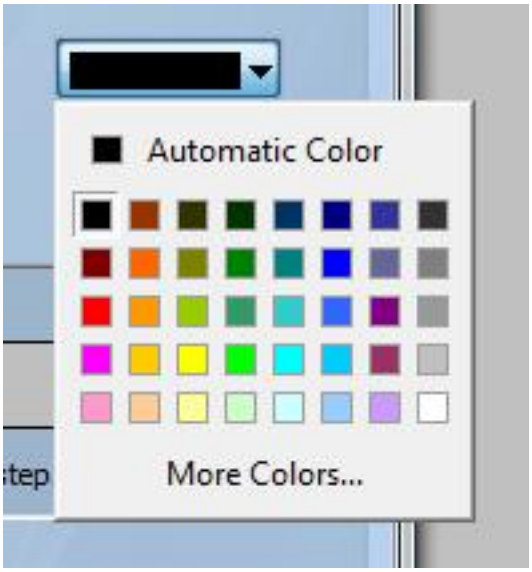


Editing the colour of a gradient

In this example we have created a fade between blue and green.
Select the colour you wish to edit.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Choose your colour from the dropdown box.

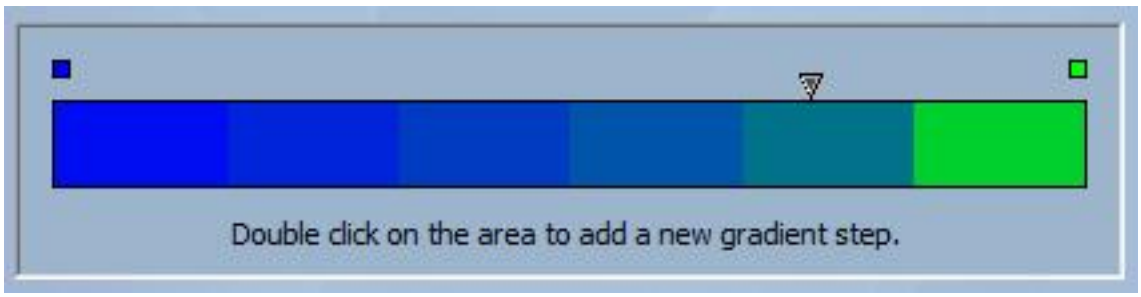


Changing the length of a gradient

Here we see an even gradient between blue and green. You may wish for the gradient to be long at the beginning and then short. To achieve this, we can create a gradient step by double clicking on a particular part of the gradient. A point will then appear. You can drag this point along to change the gradient.

Adding a colour to a gradient

You can use the points to add multiple colours to the gradient. For example, we may want the gradient to fade from blue to white, and then from white to green. This can be achieved by selecting the point and changing the colour from the dropdown box.



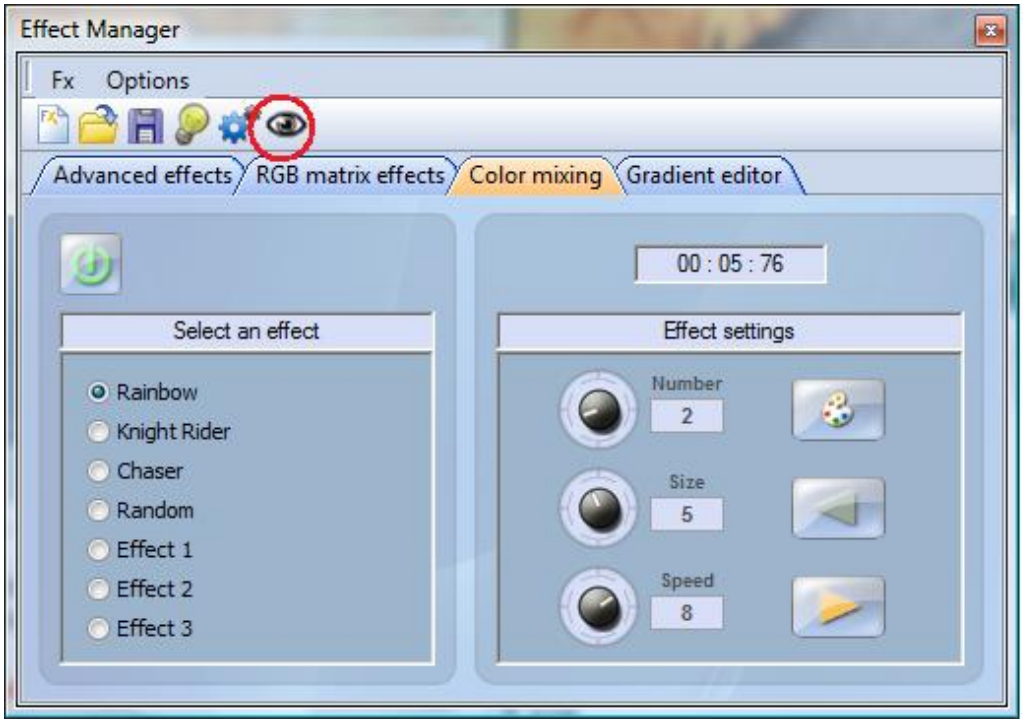
If you are unhappy with the points added, simply select the point and click the “delete” button.

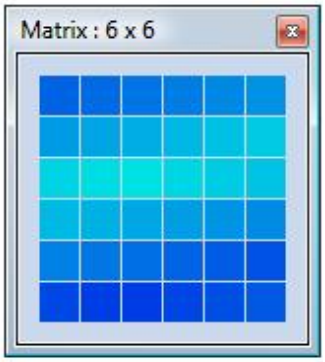
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Remember to click generate before closing the effect manager.

2.2.3. Colour Mixing

The colour mixing tool is the easiest way to create complex colour effects. Firstly switch the tool on and select an effect. Click the preview button to see how your final effect will look.





You can vary the size, speed and direction of the effect as well as changing the colours used by clicking the pallet icon. You can also change the number of colours used.
Remember to click generate before closing the effect manager.

2.2.4. RGB Matrix Effects

Colour Effects

This tool is specifically designed for the use with a matrix of LED panels. To get started, click the “+” button to add a layer. The layer name can be changed by double clicking it and there are several layer types available, the most basic being colour. The colour can be changed by clicking the pallet. Moving shape effects can also be created by selecting “effect” from the dropdown box.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

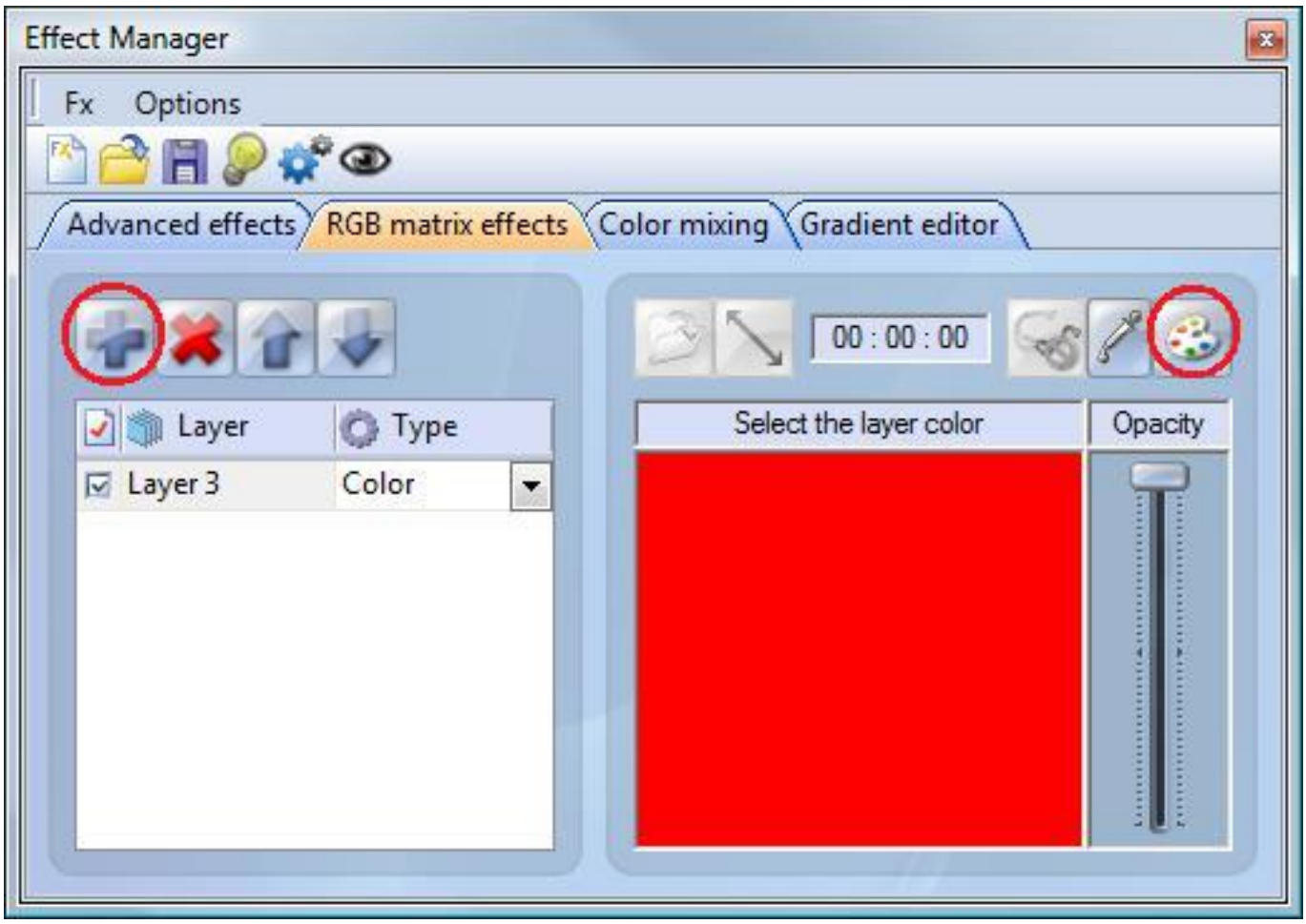
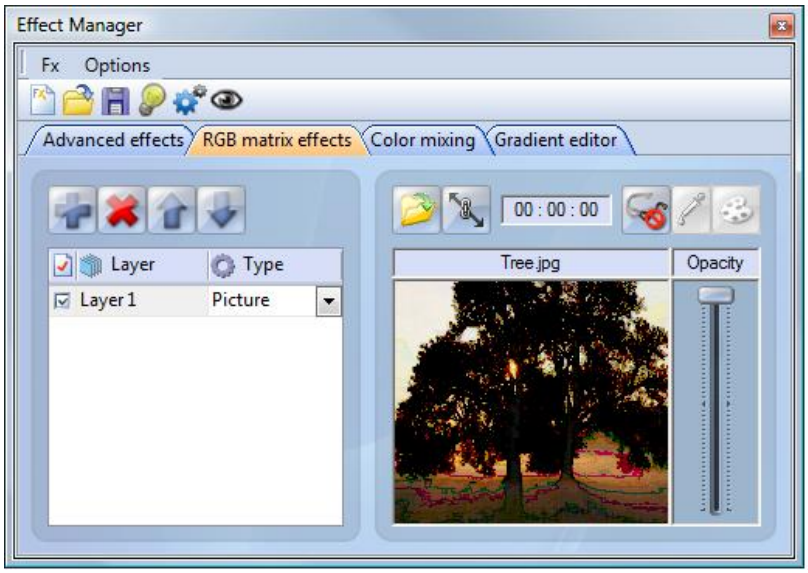


Image and video

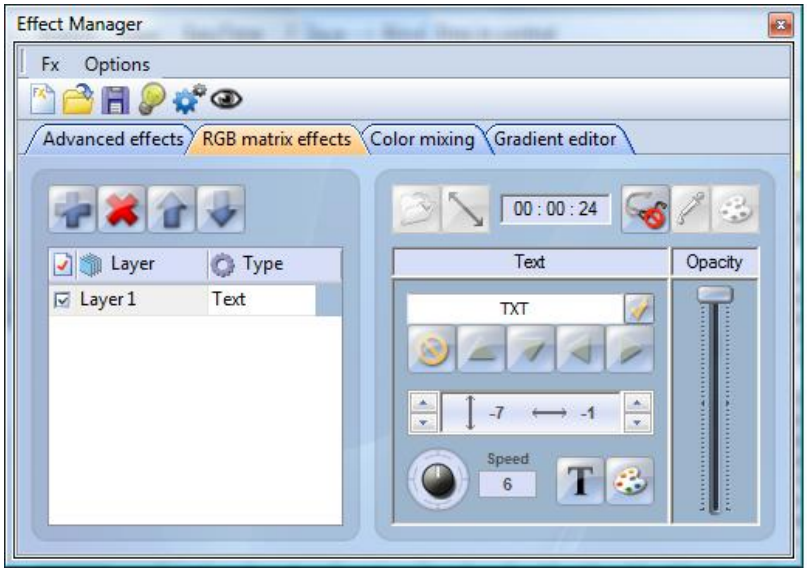
The effect manager is capable of reading a jpg, bmp or gif image and interoperating this on an LED matrix. Select picture from the “type” dropdown box and load your photo. You can choose to stretch your photo filling up the full matrix, or to keep its original proportions. If you wish to go a step further, AVI video can also be played.

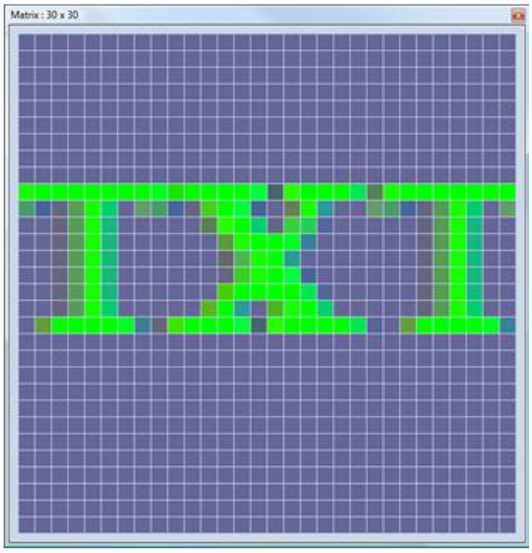


Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Text

Selecting “Text” in the dropdown box opens the text editor. Here you can enter a piece of text and choose where to place the text on your LED matrix. You can also scroll the text by clicking one of the 4 arrows and adjust the scroll speed. Clicking the “T” button allows you to change the font. To change the text colour and background, select the colour pallet.





Remember to click generate before closing the effect manager.

2.2.5. Advanced Effects

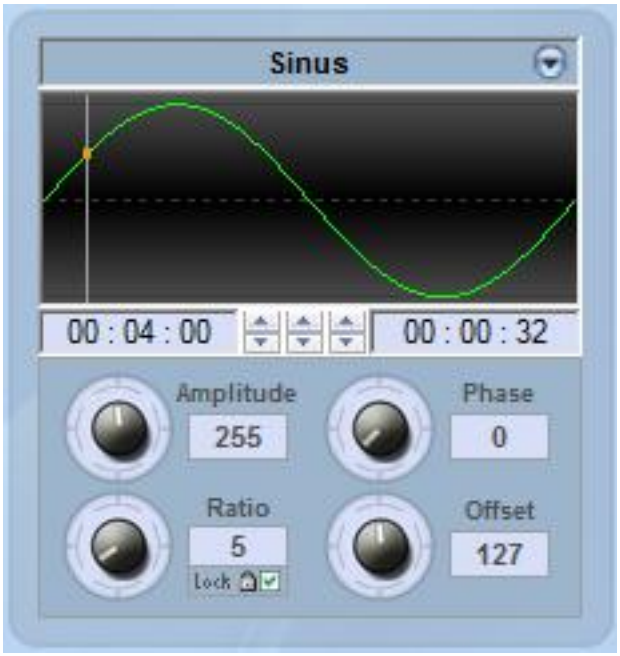
This tool allows you to have more control over the individual channels of your fixtures and is extremely usefull with moving heads and scanners aswell as LEDs. To demonstrate the advanced effects section, we will insert 8 generic moving head fixtures. You will notice that when inserting the moving head fixture, the effect manager interface adapts itself. The new fixtures channels are displayed and the “RGB matrix effects” tab is replaced with a “Pan/Tilt effects” tab.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Firstly, you'll need to click "light beam on". This sends a message to all the relevent shutter/iris/dimmer channels to show the light beam.

Select the channel you wish to apply your effect to. Here we have applied an effect to the dimmer channel.

Next, choose a waveform from the dropdown box, here we have chosen a sinus wave. You can preview your scene in real-time using the 3d Visualiser. Adapt the wave settings and choose if you wish to have all your fixtures synchronised or phased, then click "generate".

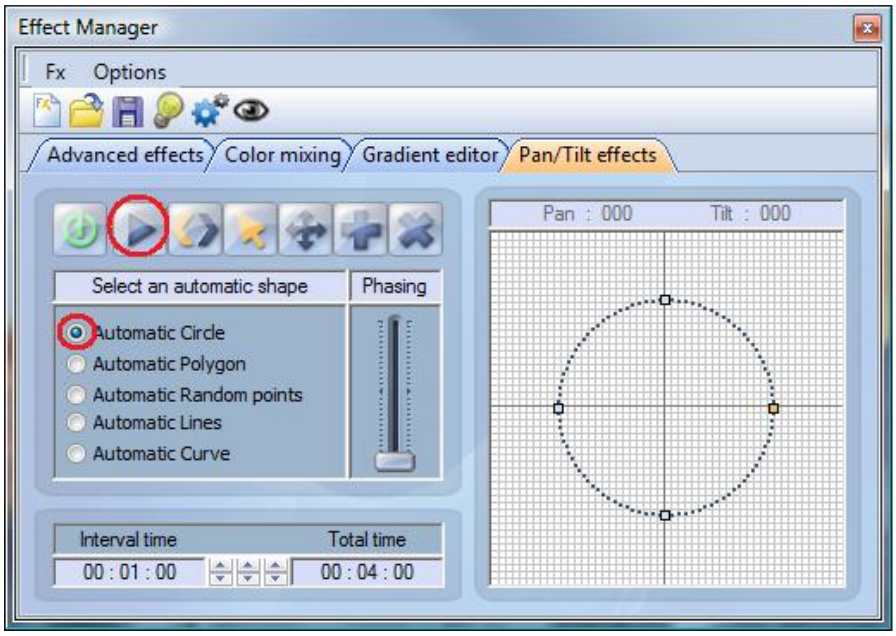


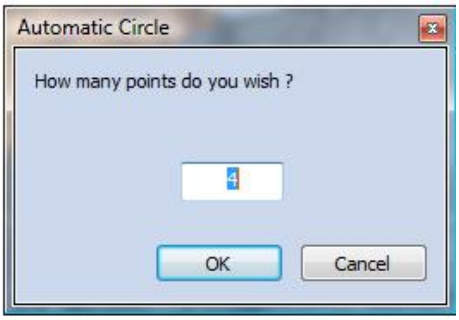
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

2.2.6. Pan/Tilt Effects

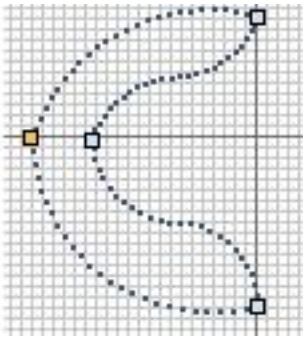
As well as using the “advanced effects” tool to create Pan/Tilt effects by creating waves, you can create more specific moving effects with the “Pan/Tilt effects” tool.
As with the other effect manager tools, you’ll need to click “light beam on”. This sends a message to all the relevent shutter/iris/dimmer channels to show the light beam.

Once the tool is switched on, start by creating one of the shapes listed and hit play to test your effect.





You can edit your shape by adding, deleting and moving the points.



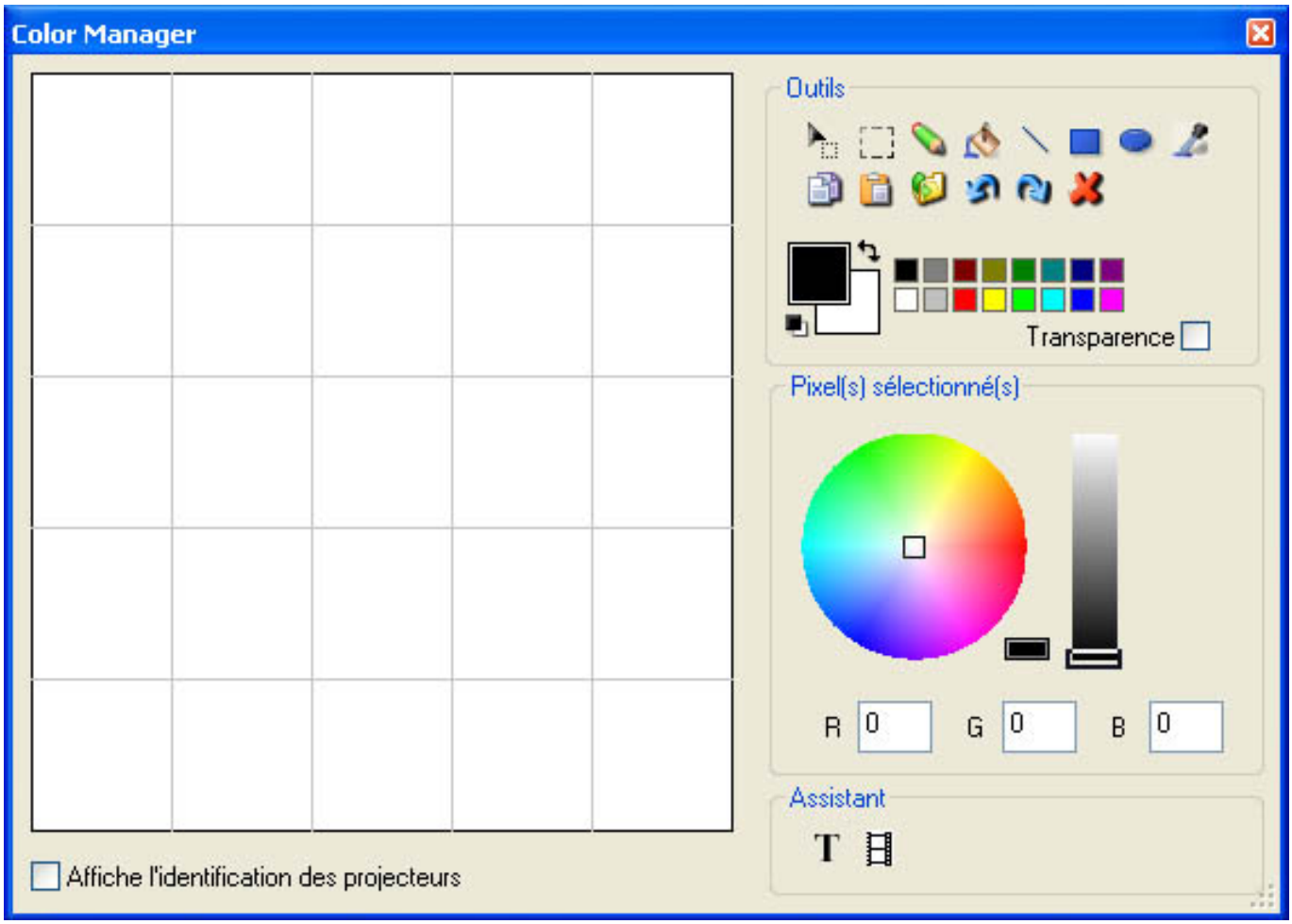
To slow/speed up your effect, change the interval time, this changes the time it takes to get from one point to the next.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Remember to click generate before closing the effect manager.

2.3. Manejo de Color

La herramienta “Color Manager” es básicamente un editor de color para luminarias RGB o CMY. Permite crear fácilmente secuencias de color estáticas o dinámicas. Imagine que quiere cargar un bitmap o escribir un texto en una matriz de LEDs, “Color Manager” le ayudará a crearlo en segundos. Para abrir “Color Manager”, vaya a la pantalla editor, dé clic derecho en un canal de color mixing. Varias funciones están disponibles, a continuación se muestra como se usan:



Herramientas Básicas

Las herramientas básicas están ubicadas en el área de “Herramientas” de la ventana. Puede encontrar las funciones principales disponibles en un diseñador de bitmaps y seleccionar rápidamente un color para cada luminaria. Cada luminaria está representada por un cuadrado en el lado izquierdo. Se puede mostrar el nombre de cada una haciendo clic en “Muestra la identificación de luminarias”. Varias están disponibles:

- Seleccionar píxel y seleccionar área: el primero permite seleccionar luminarias una por una, el segundo permite seleccionar varias luminarias simultáneamente.

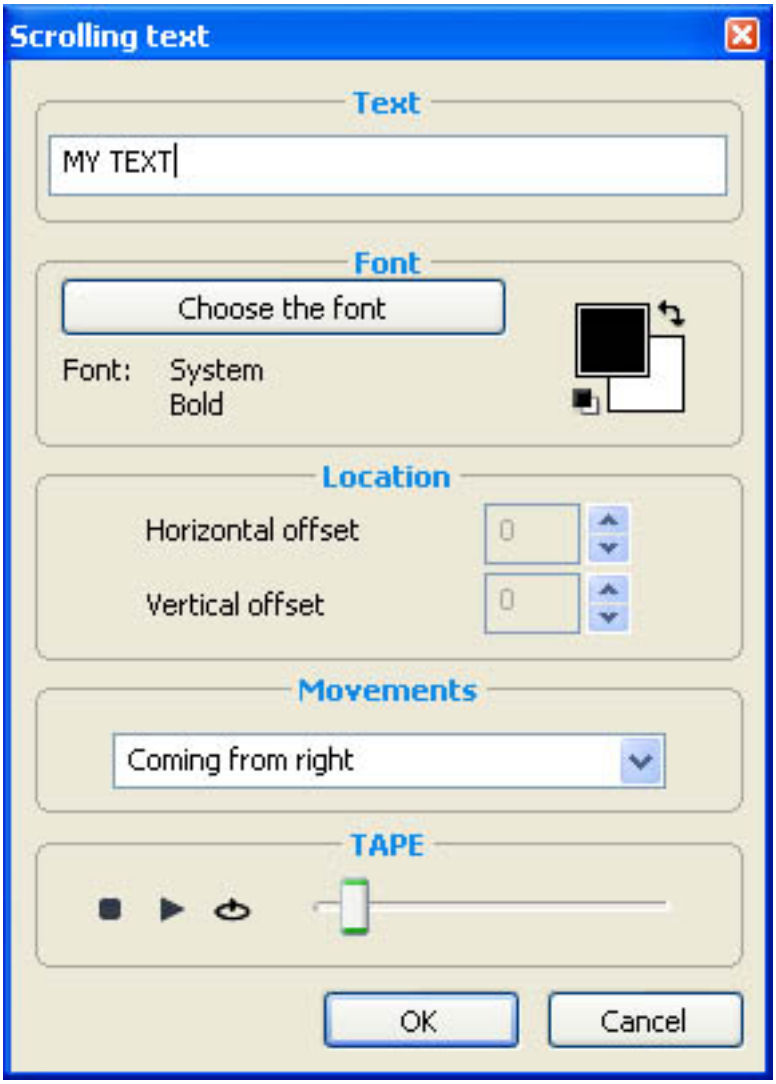
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

- Pluma y Cubeta de pintura: Para pintar uno o varios píxeles con el color seleccionado.
- Línea, Rectángula, Círculo: para dibujar una línea, un rectángulo o un círculo.
- Pipeta: Para escoger un color del área de luminarias.
- Copiar, Pegar: para copiar y pegar píxeles.
- Cargar una imagen: para dibujar una imagen (BMG,JPG …) con las luminarias

Debe usar el selector de color para cambiar el color de los píxel (es) seleccionado(s). También se pueden introducir los valores RGB manualmente

Asistente de Texto

El asistente de texto permite escribir fácilmente un texto en la matriz. Puede tener texto estático o en movimiento, escoger la fuente, el color del fondo… Debe hacer clic en el botón “T” (área de asistente) para abrir la siguiente ventana:

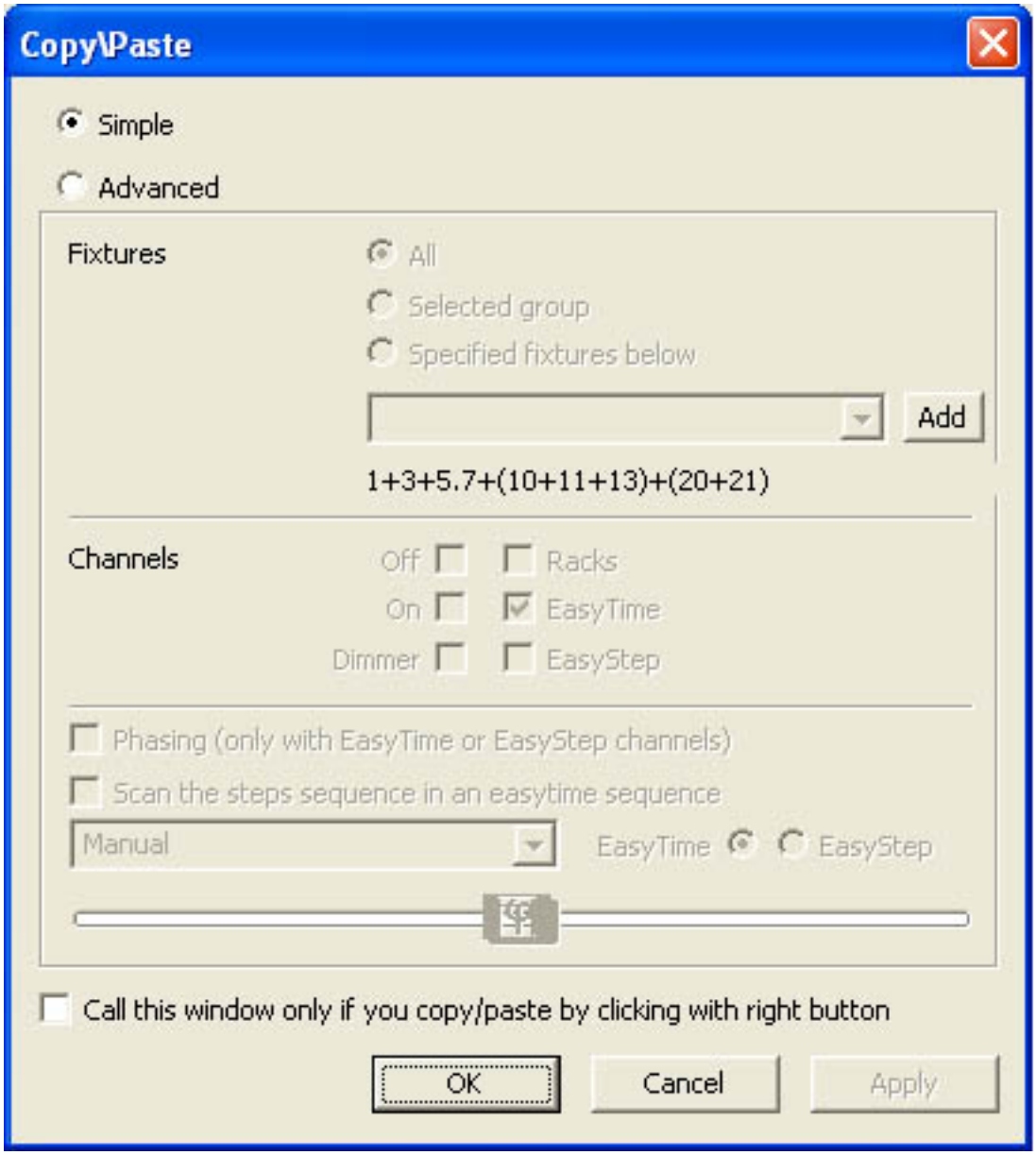


Aquí hay que introducir el texto, luego escoger fuente y un color. Se puede especificar un color para el texto y uno para el fondo. También es posible mover el texto vertical y/o horizontalmente con los cursores “Horizontal” y “Vertical”. Luego, si no quiere el texto estático, debe seleccionar el tipo de movimiento de la lista situada en el área de “Movimientos”. El cursor en el área “TAPE” permite cambiar la velocidad del movimiento del texto.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

2.4. Copiar/Pegar y Faseo

Esta función esta disponible para los racks "EasyTime" y "EasyStep", veamos como utilizarla, esta nueva herramienta, puede rápidamente copiar y pegar una secuencia a una o a varias luminarias. Cuando la secuencia esta lista para ser pegada en las otras luminarias se debe hacer clic en el botón de "Copiar" (debajo del botón "EasyTime") y luego seleccionar los canales desea copiar (como se hace normalmente para copiar). La siguiente ventana se muestra :



Predeterminadamente, "Simple" es seleccionada. Esto significa que la secuencia será pegada en la luminariaseleccionada. Si desea pegar la misma secuencia a mas de una luminaria, debe seleccionar: "Avanzada" y seleccionar las luminarias. Están disponibles tres opciones:

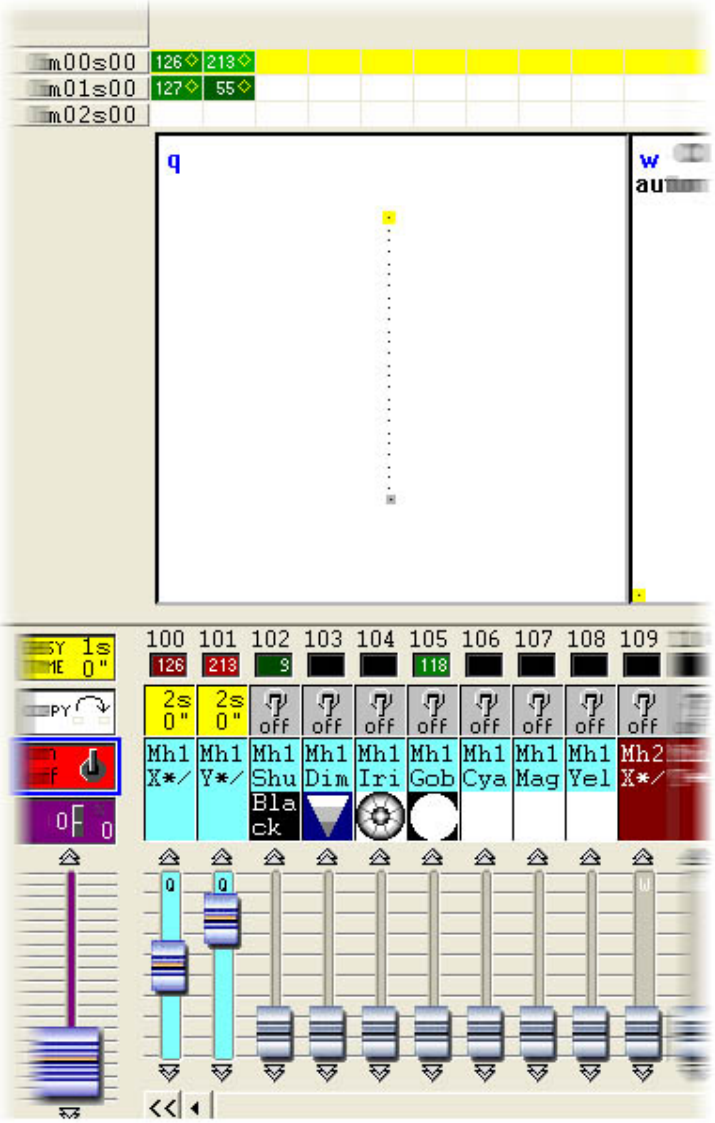
-Todos : significa que la secuencia se pegará en todas las luminarias del mismo tipo
-Grupo seleccionado : significa que la secuencia se pegará solo en las luminarias del grupo seleccionado.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

-Luminarias seleccionadas debajo : puede seleccionar las luminarias una por una.
La herramienta desfasamiento, permite crear muy fácilmente, una forma de onda con sus scanners, o un efecto de arco iris con los cambiadores de color CMY. Básicamente, esta nueva herramienta permite copiar algunos canales de una luminaria a otra. Sin embargo tiene una opción avanzada que ayuda a añadirle en la secuencia seleccionada, un delay de tiempo entre cada luminaria.

Como crear un efecto de "onda" o arco iris

En esta parte aprenderá como hacer una forma de onda con sus luminarias. Debemos crear un movimiento de Tilt con nuestra primer luminaria. Hacemos clic con el botón derecho en el área de formas, y seleccionamos "Líneas Automáticas" con 2 puntos. Debemos mover esos 2 puntos para conseguir un movimiento de Tilt (50% en los canales de Pan) como se muestra a continuación:



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

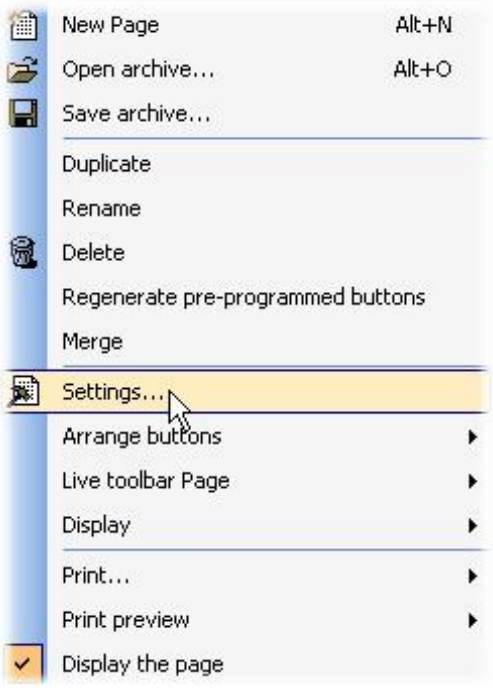
Una vez que hemos hecho esto, podemos copiar los canales de la secuencia "pan y tilt" y pegarlos a una luminaria. La ventana "Copiar/Pegar" aparece y debemos seleccionar "Avanzada" para ingresar a la función desfasamiento. Después de haber seleccionado esfasamiento. (solo con los canales que estén con EasyTime o EasyStep)", se debe especificar el tipo de esfasamiento.:

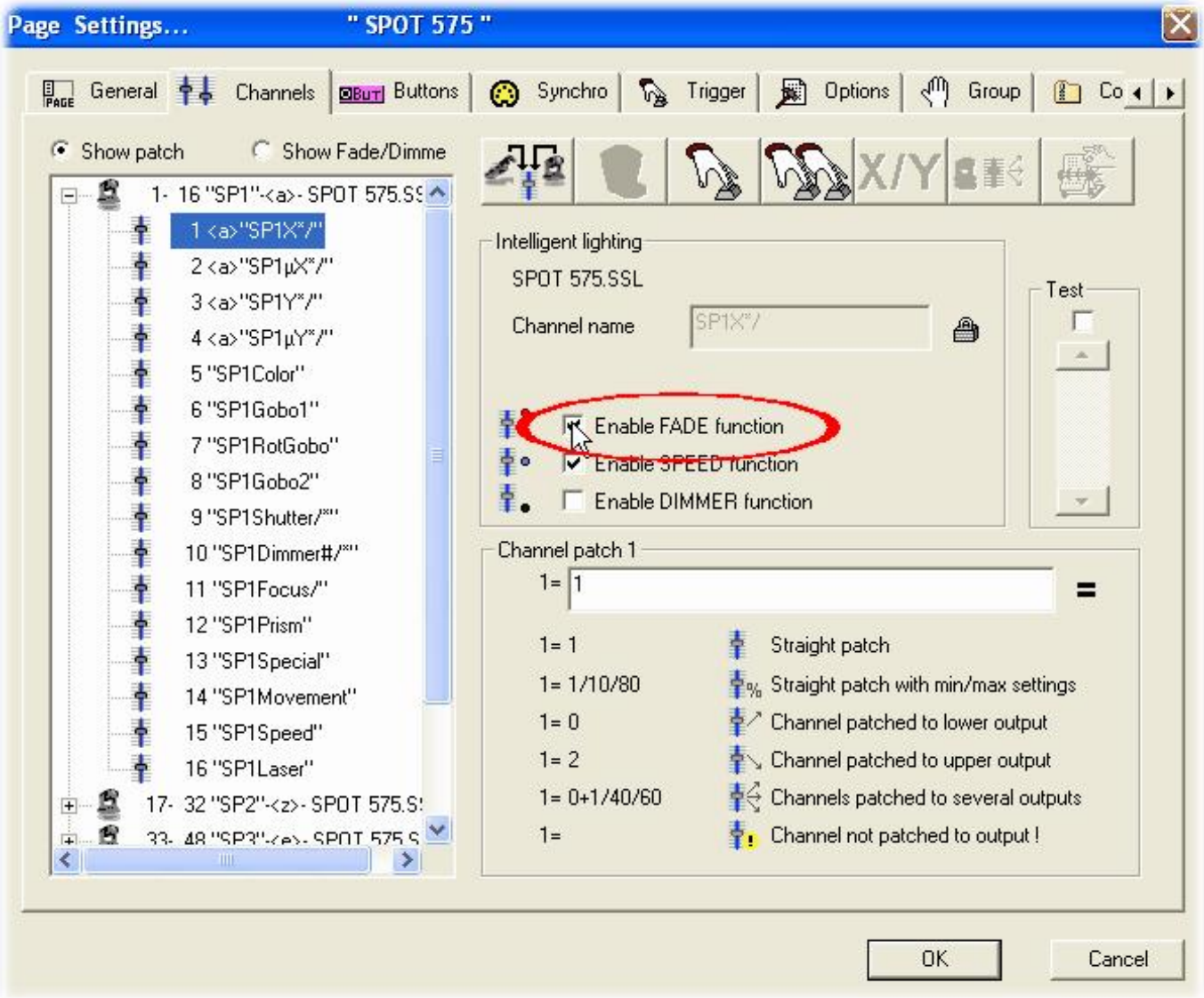
•Manual significa que tiene que especificar el delay manualmente con el cursor
•Otras opciones son delays preprogramados tomando en cuenta el número de luminarias

3. Fade entre escenas

Para ir de una posición a otra muy lento, o abrir o cerrar el dimmer de sus luces es muy útil establecer un fade entre dos escenas. Antes de programar estas dos escenas tenemos que revisar ciertas cosas; primero se debe de configurar la función de “fade” para todos los canales en los que se quiere aplicar. Para realizarlo abra del menú la ventana de “propiedades de página” y vaya a la pestaña de “Canales”, como se muestra a continuación:

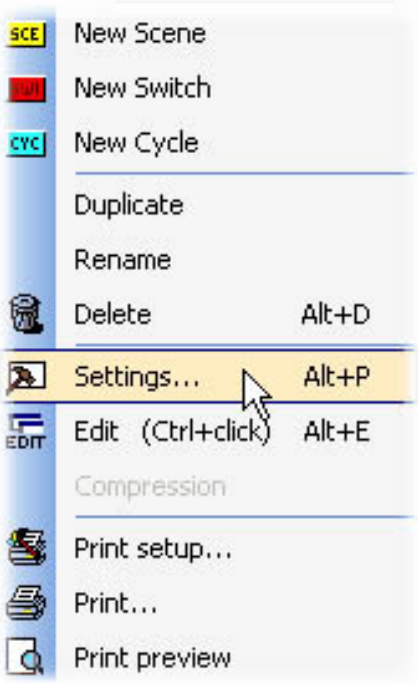
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

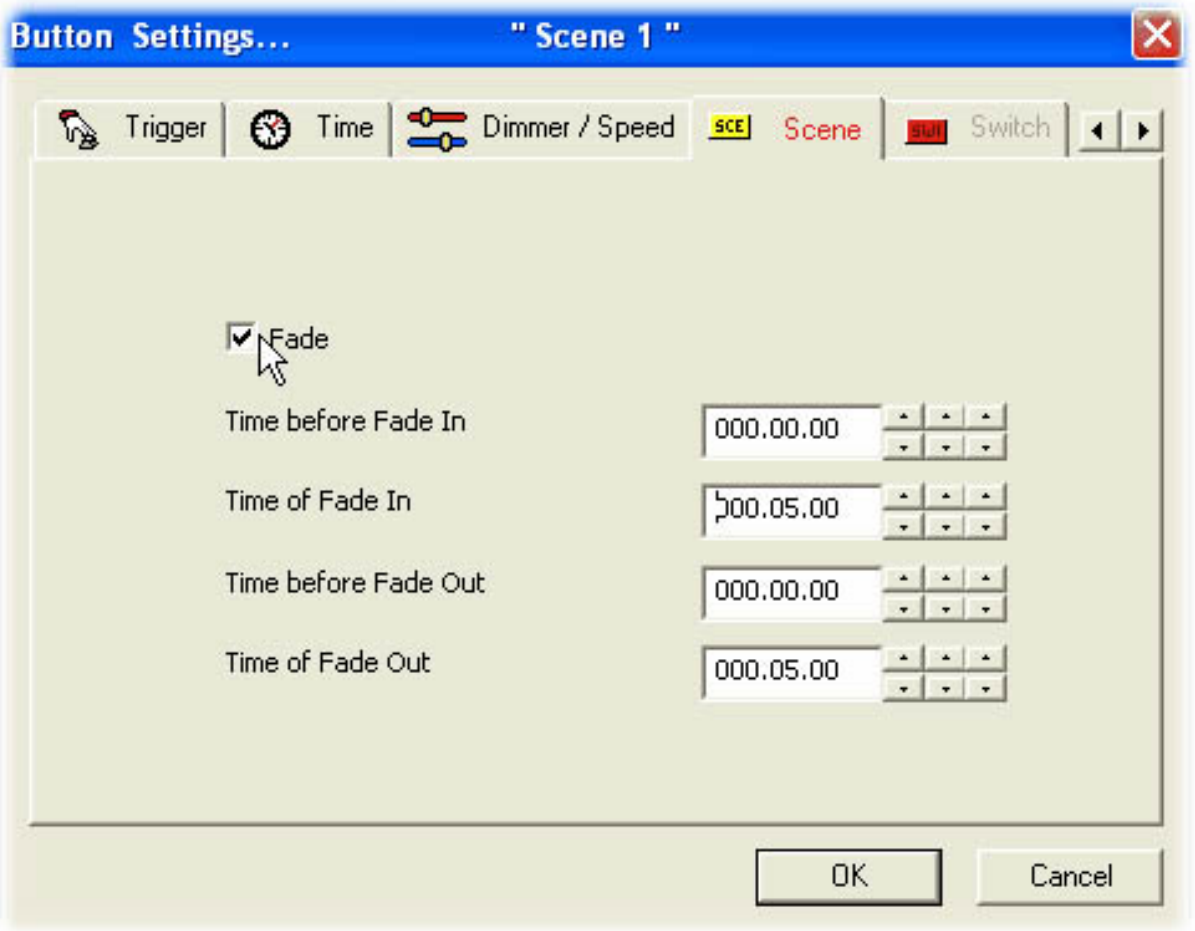




Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Todos los canales de la página están situados en la lista del lado izquierdo de la ventana. Si deseamos hacer un fade entre dos posiciones debemos habilitar la función “fade” para los canales de “pan” y “tilt” de todas nuestras luminarias. Ya está listo para crear sus dos escenas.
En capítulos previos vimos como crear una escena “Como ve ahora” usaremos la misma función y crearemos las escenas usando los botones TAKE.

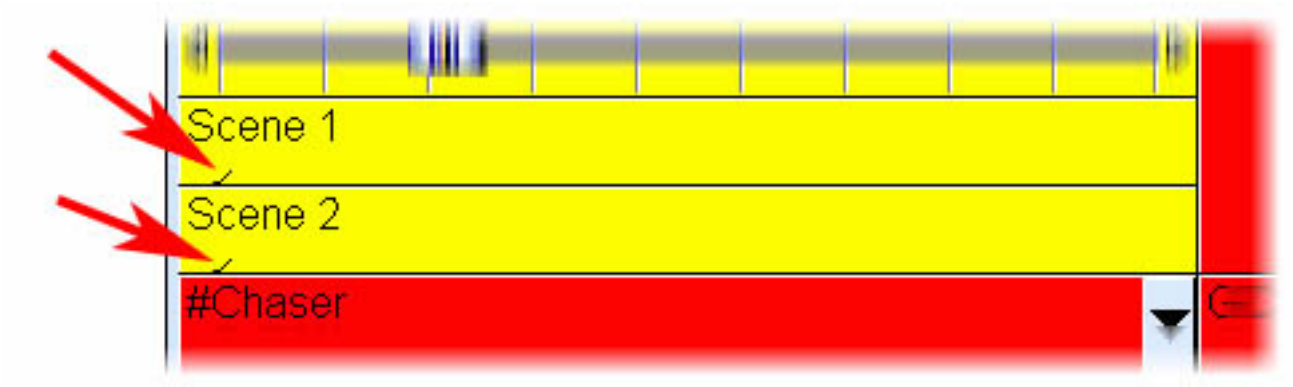




Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

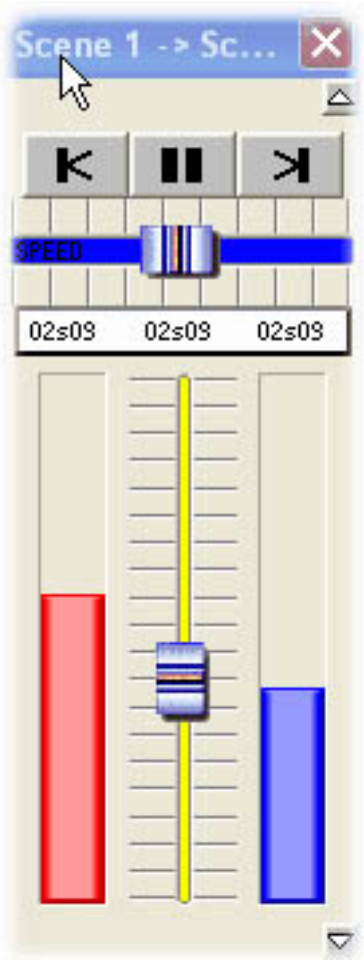
Una vez que la función “fade” fue seleccionada, podemos establecer los tiempos de “fade”. Tome en cuenta que los niveles de los canales pueden tener sus valores creciendo (fade in) o decreciendo (fade out):
- Tiempo preliminar del “fade in”: Tiempo entre el llamado de la escena y el comienzo del “fade in”.
- Tiempo del “fade in”: Tiempo que dura el “fade in”.
- Tiempo preliminar del “fade out”: Tiempo entre el llamado de la escena y el comienzo del “fade out”.
- Tiempo del “fade out”: Tiempo que dura el “fade out”.

Aquí podemos dejar la configuración predeterminada que son 5 segundos para tiempo fade in/fade out y sin tiempo preliminar para el fade in/fade out. Podemos dar clic OK cuando se haya terminado y ahora nuestra escena esta lista para ser usada. Ahora cree una nueva escena y nómbrela “Escena 2”. Para hacerlo liberamos todos los botones de la página (doble clic en INIT) y llamamos a la “Escena 1”. Posteriormente usamos los botones TAKE para configurar una diferente posición para cada luminaria y guardamos la escena con la función “Como ve ahora”. Ahora solo tenemos que ir a configuración de tiempos de Fade (igual que hicimos con el primero).
¡Listo! Ya puede realizar un fade entre las escena 1 y escena 2.



Cuando el fade esta corriendo, la siguiente ventana deberá de aparecer, y le muestra el fade in en rojo y a la izquierda, y el fade out en azul y a la derecha. Esta ventana le permite hacer pausas, incrementar la velocidad del fade, brincar al final del fade o regresar al comienzo. Por favor note que esta pantalla puede o no, estar visible al darle clic en “Fade” del menú de “Windows”.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Nota:
Tome en cuenta que la función fade no esta disponible en canales que han sido programados en el modo On/Off. Esto es muy útil para controlar si los canales tienen o no tienen “fade”. Imagine que quiere hacer un “fade” en sus luminarias de una posición a otra, pero quiere que el gobo no tenga “fade” en la misma escena. El canal gobo de ser programado en el modo On/Off, o la función “fade” (ventana de propiedades de página) debe ser deshabilitada de este canal.

4. Disparando externamente

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4.1. MIDI - Easy Console

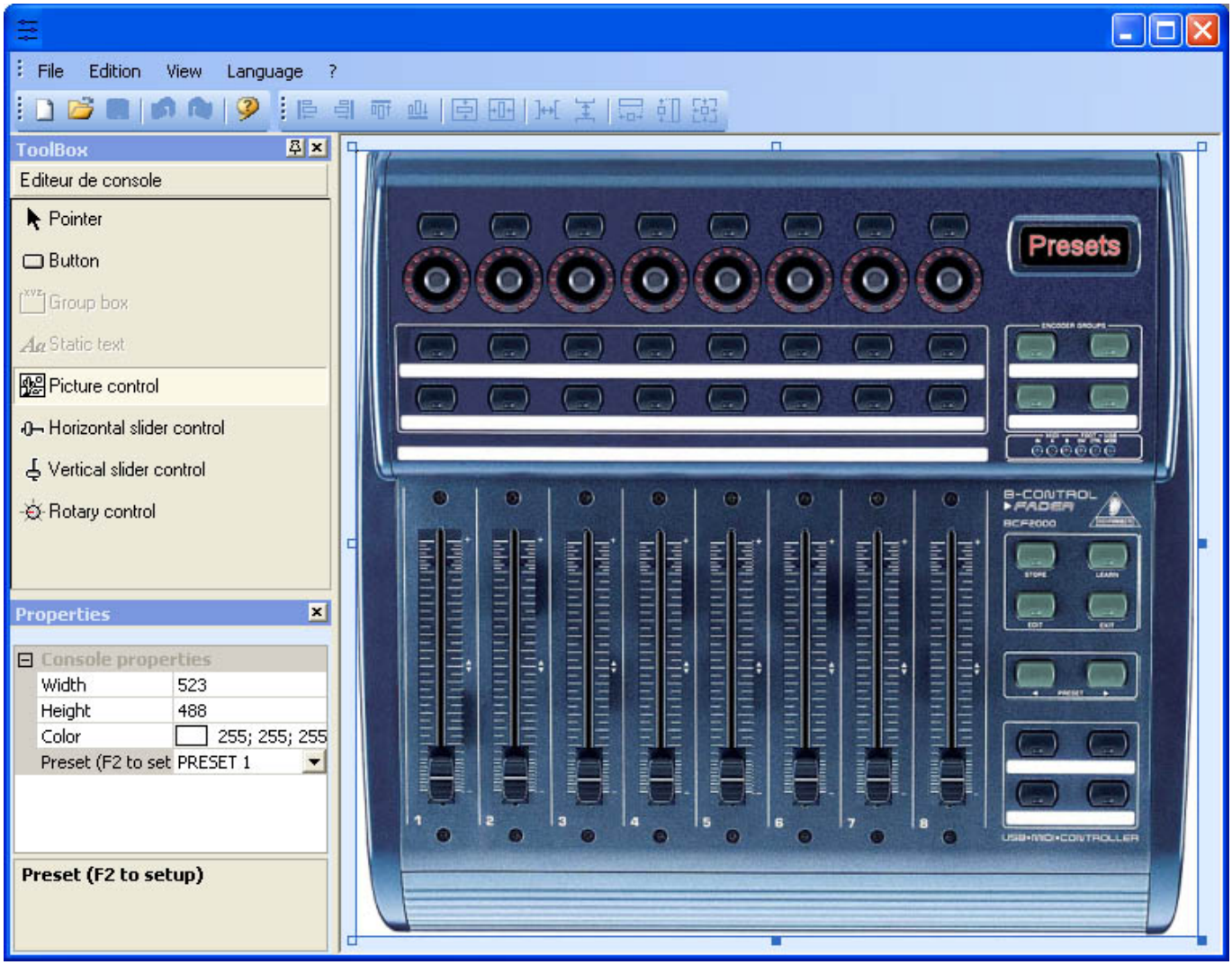
4.1.1. Easy Console, que es?

Easy console es una nueva herramienta muy poderosa para el control LIVE. Le permite al usuario conectar al software cualquier controlador Midi y asignarle un número de características. Con esta herramienta es posible controlar la velocidad o el tamaño de una secuencia, brincar de una página a otra, seleccionar un botón en particular, congelar todos los canales DMX y muchas otras más. Una vez que su show ha sido programado con el software es muy fácil asignar al controlador Midi fades y botones. La siguiente imagen es un ejemplo de un controlador Midi con botones rotatorios y faders, todos que pueden ser perfectamente asignados a trabajar con nuestro software.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4.1.2. Primer paso, configure su controlador en la pantalla

La primera cosa que quiere hacer es dibujar su controlador Midi en la pantalla, lo cual simplificara su uso dentro del software. Para hacer que esto funcione, un simple cuadro blanco con botones y faders es suficiente. Sin embargo, puede hacer la representación del controlador en su pantalla bastante apegada a la realidad con solo pegar imágenes. La herramienta “Easy Console” le permite realizar eso. Puede dibujar su controlador y usar Sunlite Suite en unos pocos minutos.



Definiendo el fondo y agregando imágenes

Es muy fácil crear una pantalla del controlador muy cercana a la realidad tomando una foto del tablero MIDI. La foto asociada debe de ser ubicada en el directorio “CSL” del fólder de instalación en formato BMP. La sección “Bitmap” de la ventana de “Propiedades” le permite seleccionar una imagen del fólder “CSL”, el cual puede usar como fondo para crear una representación muy parecida de su controlador MIDI. Si desea agregar una imagen a su controlador, selecciona la herramienta de “Control de fotos” e inserte una nueva foto. Entonces, será capaz de redimensionar la imagen de fondo, cambiar su posición, o incluso reemplazarla usando la ventana de “Propiedades”.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Definiendo los colores

Hay 4 tipos de controles disponibles; horizontales, deslizadores verticales, rotatorios, y botones regulares. Estos controles están disponibles desde la ventana de “Caja de herramientas”. Seleccione el control deseado de la caja de herramientas y luego de clic en su proyecto para insertar un nuevo control. Usando la ventana de “Propiedades” que desea, por ejemplo, mueva, redimensione, o cambie el fondo de la imagen. También puede escribir etiquetas en cualquier control para ver claramente su función dentro del software Sunlite Suite.

4.1.3. ¿Como usar Easy Console?

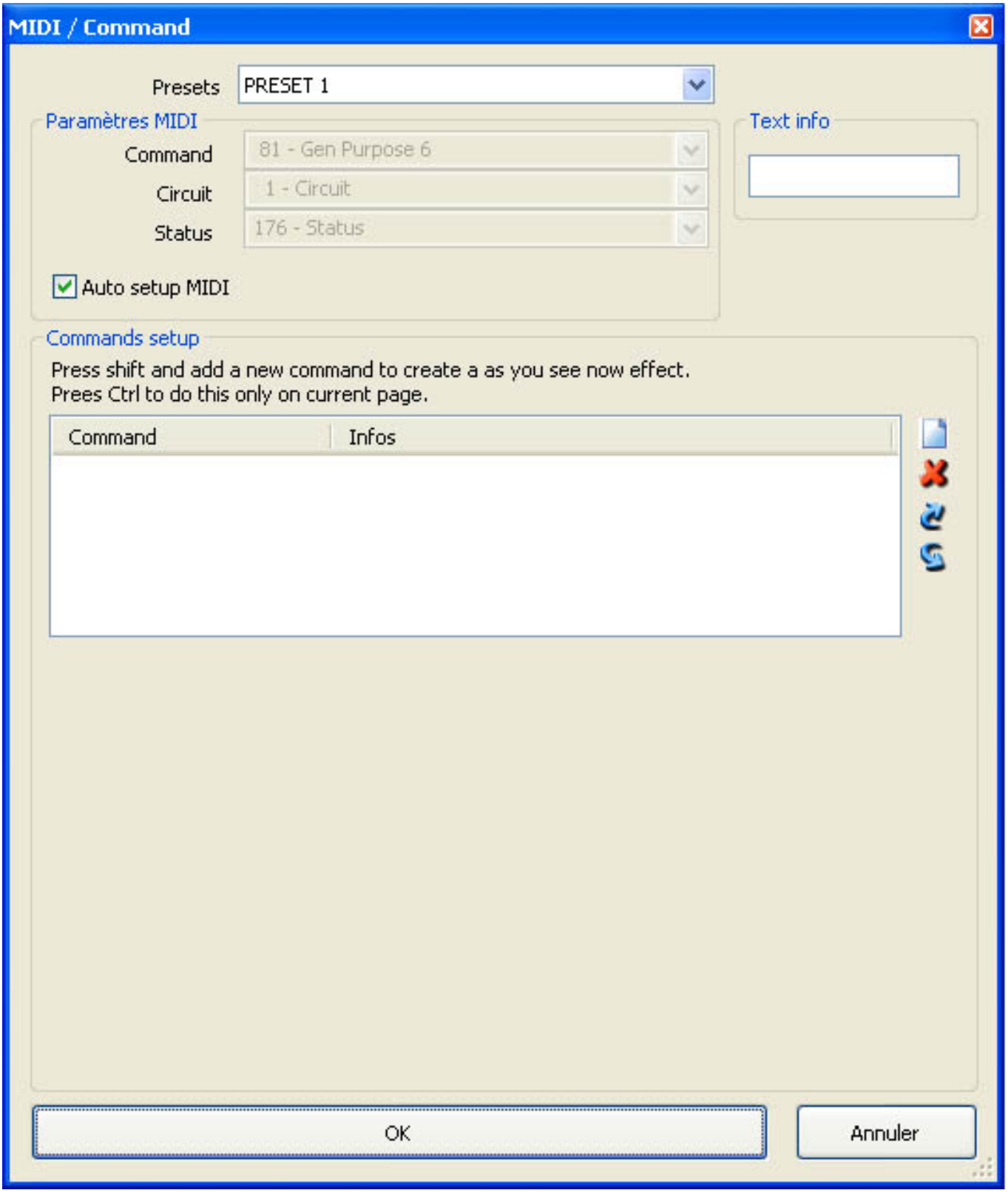
Antes que nada, asegurase que la función MIDI esta prendido en la ventana de parámetros de inicio. Abre la ventana desde el menú del “Controlador”, vaya y active la función en la pestaña “Audio/Midi”.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Asignar el controlador Midi al software es muy simple. Cada botón o fader se deben de asignar independientemente. Hay dos maneras de asignar un botón: la regular y la manera rápida.

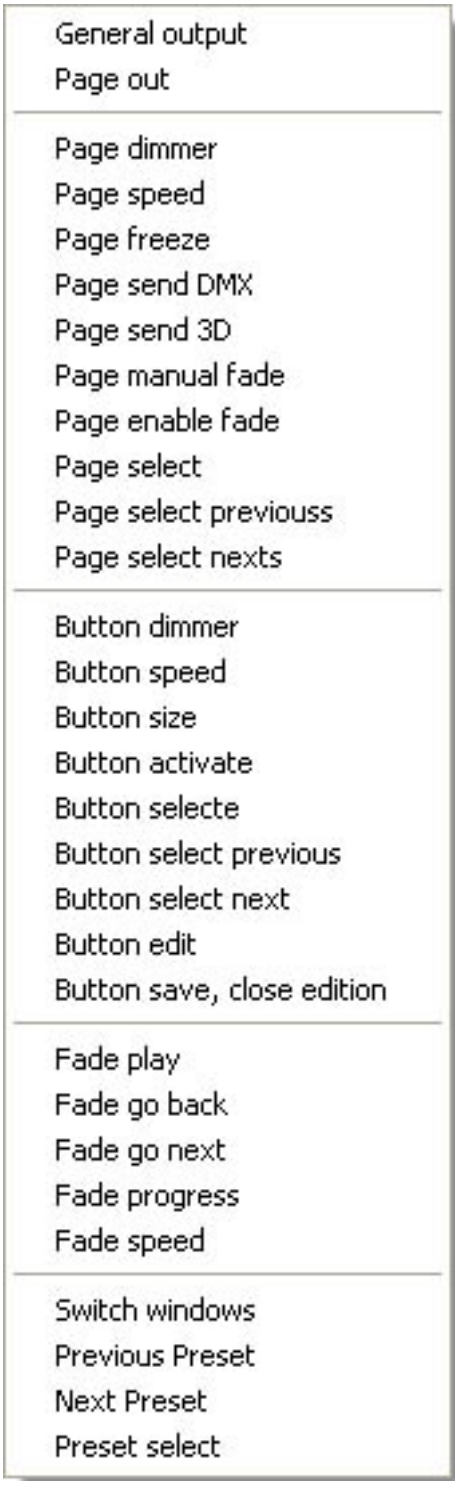
Método Regular

La asignación del controlador MIDI y de las funciones del software a este controlador se hace muy fácilmente. Cada botón o fader debe estar asignado individualmente. Para asignar un botón, dé clic derecho en el botón seleccionado en la ventana “Consola”. La caja siguiente de diálogo se abre:



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Una vez que la ventana esta abierta y la opción de “Auto configuración Midi” está activada, prenda el fader o el botón correspondiente en su controlador, y este se asignará automáticamente. Repita la operación para todos los controles. No se olvide de guardar la configuración dando clic con el botón derecho del mouse en la barra de título, seleccionando “Guardar” del menú.



Estas no son funciones nuevas, y han sido explicadas a lo largo del manual. Puede controlar funciones como Velocidad, Dimmer, o el tamaño de sus efectos. También puede seleccionar páginas o botones, congelar las salidas, asignar las salidas DMX a uno o varios faders de su controlador para tener un

 Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

fader en general Maestro.
No se olvide de salvar sus modificaciones, estas no se salvan automáticamente.

Método Rápido

Este método es muy rápido y le permite configurar 80% de las características disponibles.

Imagine que ahora quiere asignar un botón de escena o un switch al controlador Midi, un botón de blackout por ejemplo. Use la función shift – clic (mantenga presionada la tecla shift y de clic derecho con el mouse) en el switch y seleccione “Activación de botón” de la opción “Ligar al controlador Midi” Esto abrirá la siguiente ventana, hay 4 opciones disponibles:

- On/Off: el switch es llamado cuando se envía el comando Midi.
- Valor mayor que el nivel: Especifica el mínimo nivel de comando Midi para llamar el switch.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4.2. MIDI - Código de Tiempo Midi, "Midi Time Code" (MTC)

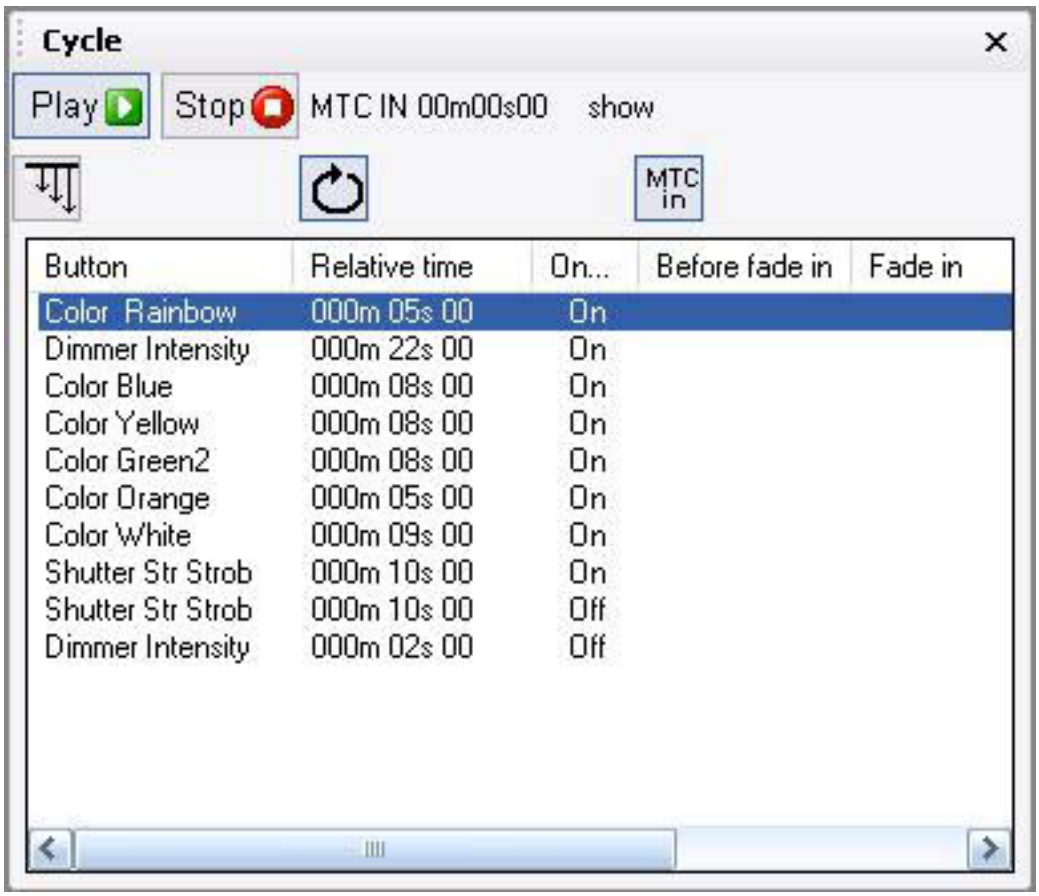
Las entradas de MIDI TIME CODE (MTC) es muy útil para sincronizar un ciclo con la señal de un MTC entrante. En este caso se dice que el software es un "esclavo" y el sistema externo es el "Amo". La señal puede ser generada por un reproductor de CD/DVD, un generador de SMPTE, o una tercer fuente de software (sonido, video, lase,etc.).

Para tal uso, asegurase que:

- Su computadora esta equipada con una tarjeta Midi (usualmente incluye una tarjeta de sonido) o una interfase USM-Midi.
- Activar la función "Midi – in" en la sección de "Audio/Midi" de los "parámetros iniciales" (desde el menú de "Controladores")
- Activar el "Time Code In" en la sección "Synchro" de la ventana de "Propiedades de página".

Una vez que termino de hacer las configuraciones, será posible sincronizar las entradas MTC con todos los ciclos correspondientes a la página (uno a la vez). Un pequeño botón "MTC IN" aparecerá en la ventana de ciclos para capacitar/discapacitar la función como se muestra en la foto abajo.

Nota: Entradas de MTC también se pueden activar mientras se crea un ciclo. El tiempo será computado automáticamente en MTC.



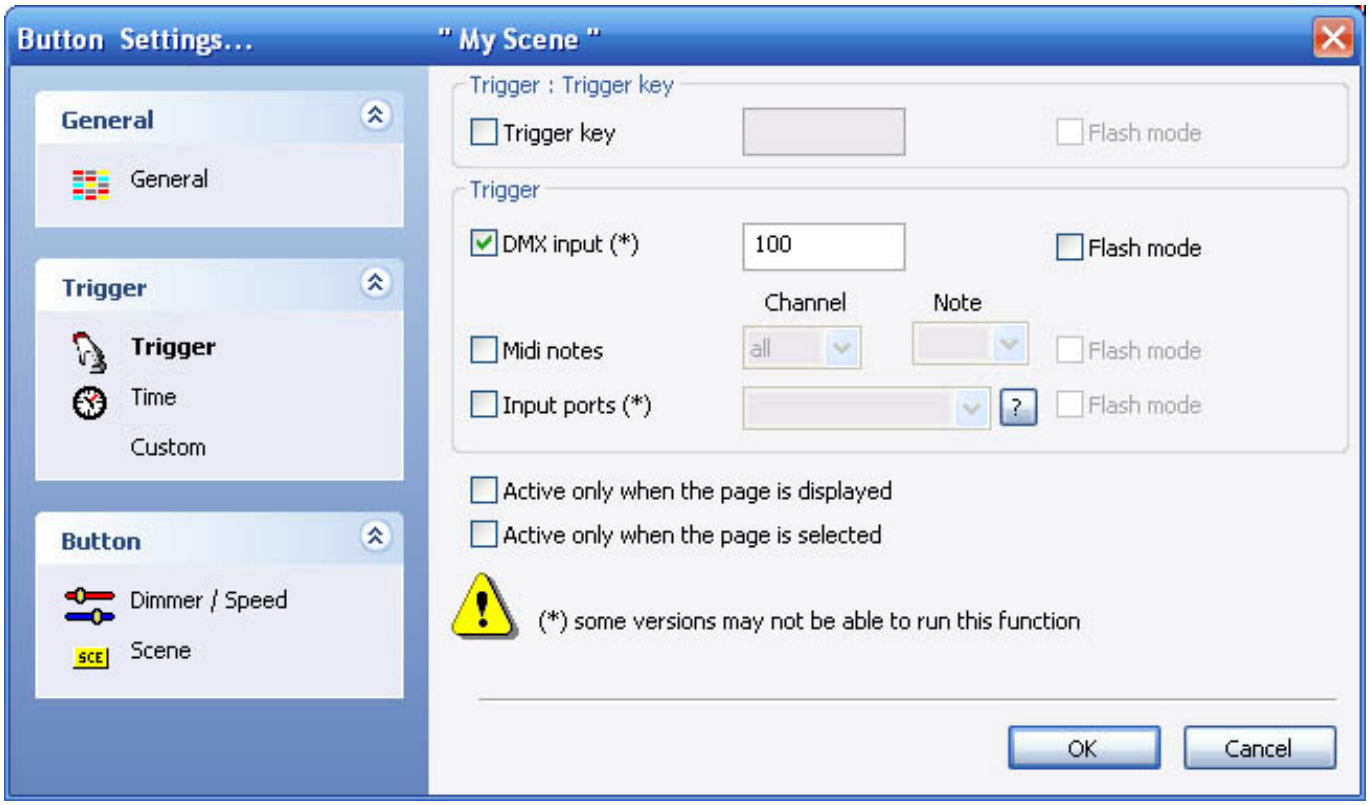
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4.3. DMX

DMX
Muchas funciones pueden ser disparadas por canales de entrada DMX en la pantalla del usuario. Puede dar inicio a un botón (escena, switch o ciclo), controlar la velocidad, fade de Dimmers, etc.

Disparo de Botones

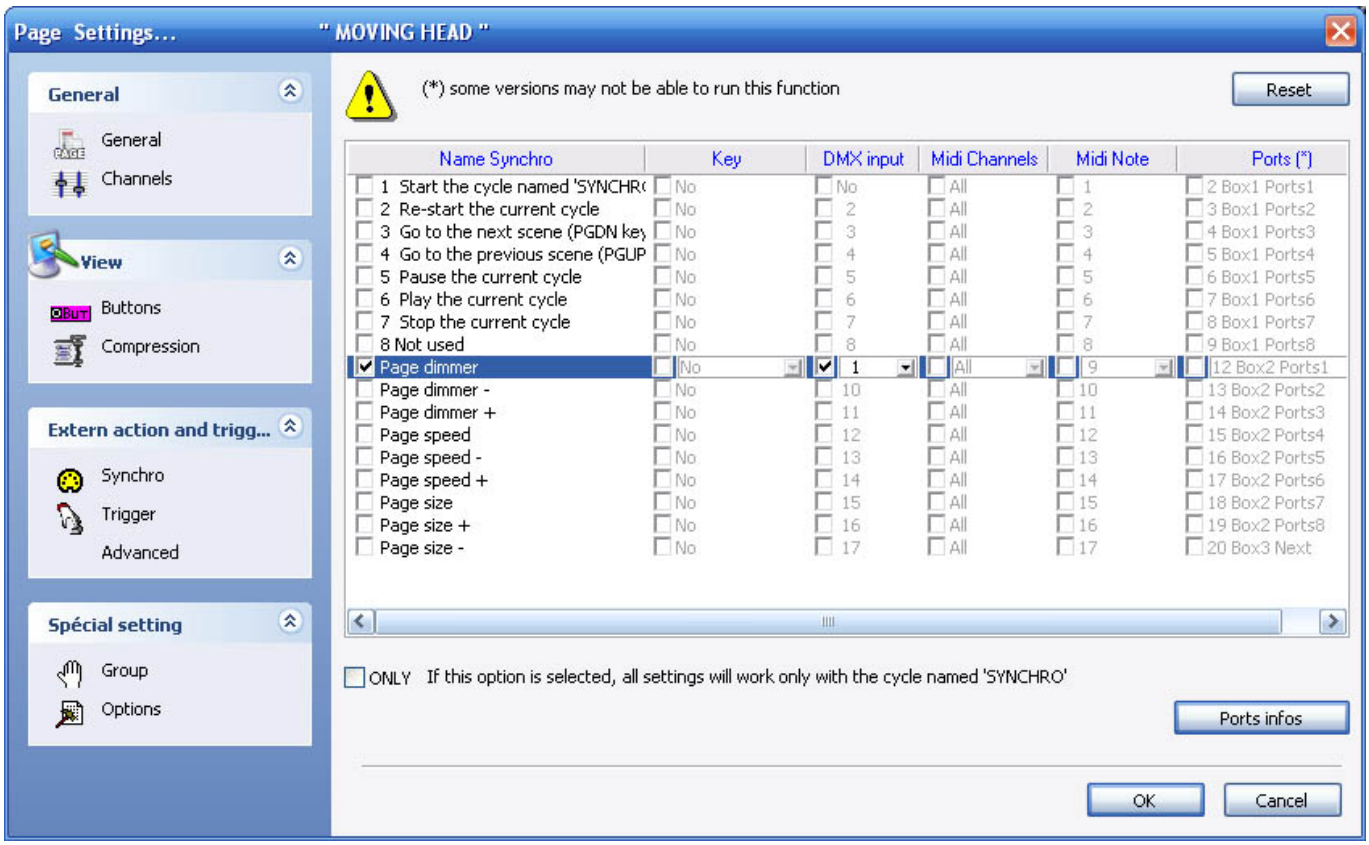
Abre la ventana “Parámetros de Botones ” y la sección “Disparador” para especificar un canal DMX para el disparo de su botón. Por ejemplo si quiera disparar una escena con el canal DMX 100 seleccione “Entrada DMX” y entre 100.



Control de Faders

Los cursores “VELOCIDAD” y “DIMMER” pueden ser controlado con los canales DMX de entrada. Imagine que desea controlar el DIMMER de su página con el canal DMX 1. Abre la ventana “ Parámetros de Página y la sección “ Página Dimmer” y elige el canal 1 a partir de la lista desenrollada cómo indicado más abajo

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



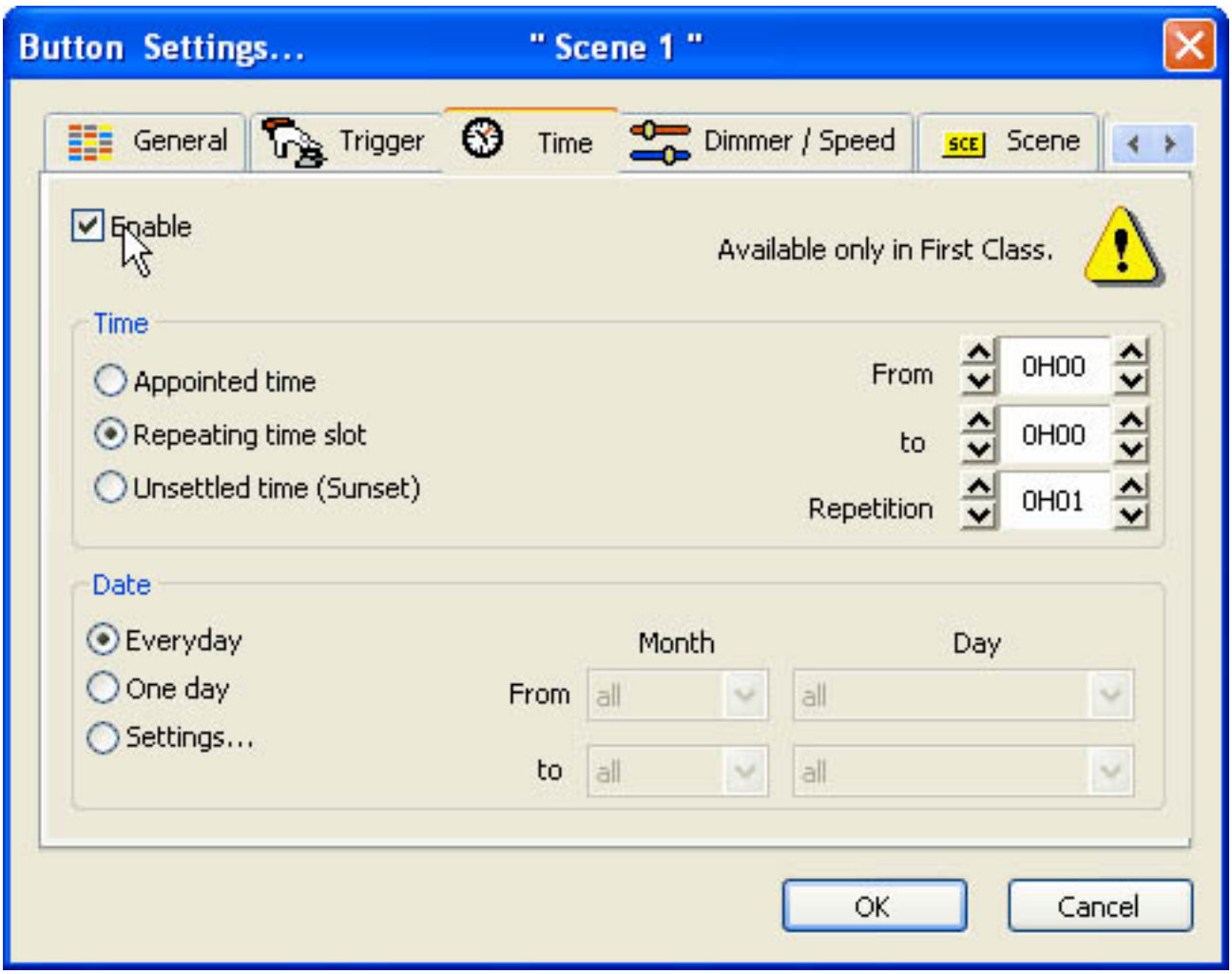
Ahora puede modificar el dimmer de su página en tiempo real con su controlador externo DMX.

Esta opción puede que no este disponible con su versión del software

4.4. Reloj y Calendario

Este software puede ser disparado por tiempo (reloj de PC y calendario). Esta característica solo esta permitida en la versión de lujo de y es muy útil para iluminación arquitectónica. Debe de abrir la siguiente ventana para configurar el tiempo de disparo. (Menú “Botón”, luego “Propiedades”). El botón que desea disparar debe ser seleccionado antes de que abra esta ventana.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Antes que nada, debe dar clic en “capacitar” (enable) para modificar las propiedades. Muchas opciones están permitidas para disparar un botón (escena, switch o ciclo).

Tiempo Apuntado:

Seleccione a que hora desea empezar su botón.

Espacio de repetición

Imagine que quiere iniciar la misma secuencia cada 30 min. de 10am a 3 PM. Deberá poner 10H00 en la caja correspondiendo a “From” y 15H00 en la caja correspondiendo a “To” y finalmente 0H30 en la caja correspondiendo a “Repetition”.

Tiempo sin establecer (puesta de sol)

Imagine que quiere empezar un ciclo cada día después del atardecer. Para realizarlo seleccione la primer fecha “Date 1” y la fecha 2 “Date 2”. Imagine que quiere iniciar su secuencia a las 15H00 el primer día y a las 21H00 el último día, debe configurar 15H00 en la caja de “Tiempo 1” (time 1) y 21H00 en la caja de “Tiempo 2” (time 2). El software calculara el tiempo de cada día.
No olvide especificar para Arriba o para Abajo. Arriba significa que el tiempo de disparo incrementará cada día (hasta el “Tiempo 2”), y viceversa para abajo.

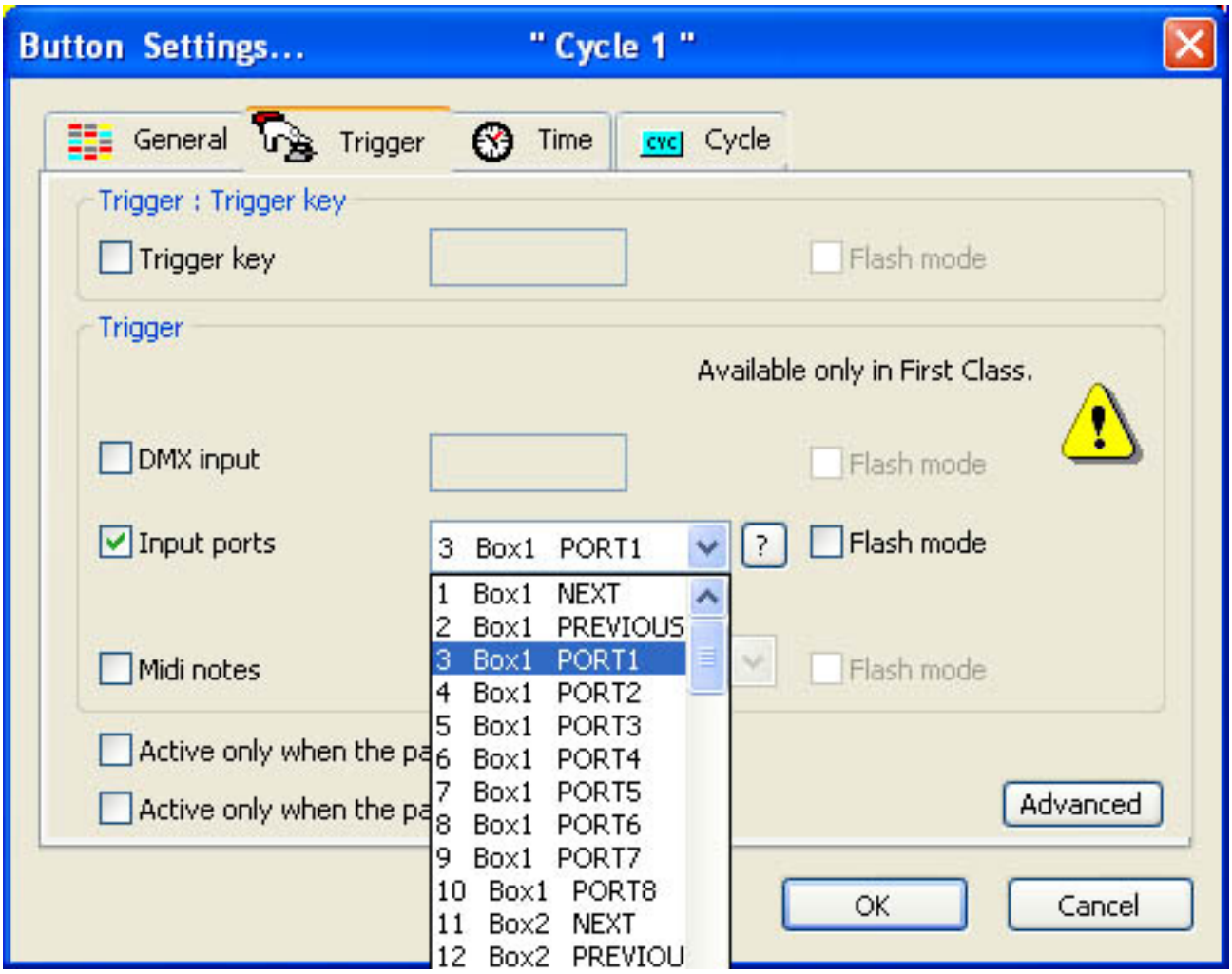
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4.5. Cierre de Contacto

Un conector de 10-pin esta disponible en la interfase USB-DMX y posibilita mandar 8 contactos diferentes al software. La referencia para los conectores es “He 10” (masculinos). No necesita mandar ninguna energía al conector. Todo lo que tiene que hacer es crear un contacto entre el pin 2 (tierra) y los otros 8 pins. (Tome en cuenta que el pin 10 no se usa). Muchas cosas pueden ser disparadas por puertos.

Disparo de botones:

Un botón (escena, switch o ciclo) puede ser disparado por un puerto. Debe abrir la ventana “ Parámetros de Botones” y después ir en la sección “Disparador” para seleccionar el puerto que desea utilizar para disparar el botón. Active la función “Puertos de entrada” dando clic en ella y después utilizar la lista desenrollada para seleccionar el puerto. Hay 10 puertos disponible en el interfase USB-DMX: los botones NEXT (siguiente) y PREVIOUS (precedente) y los 8 puertos del conector HE10.



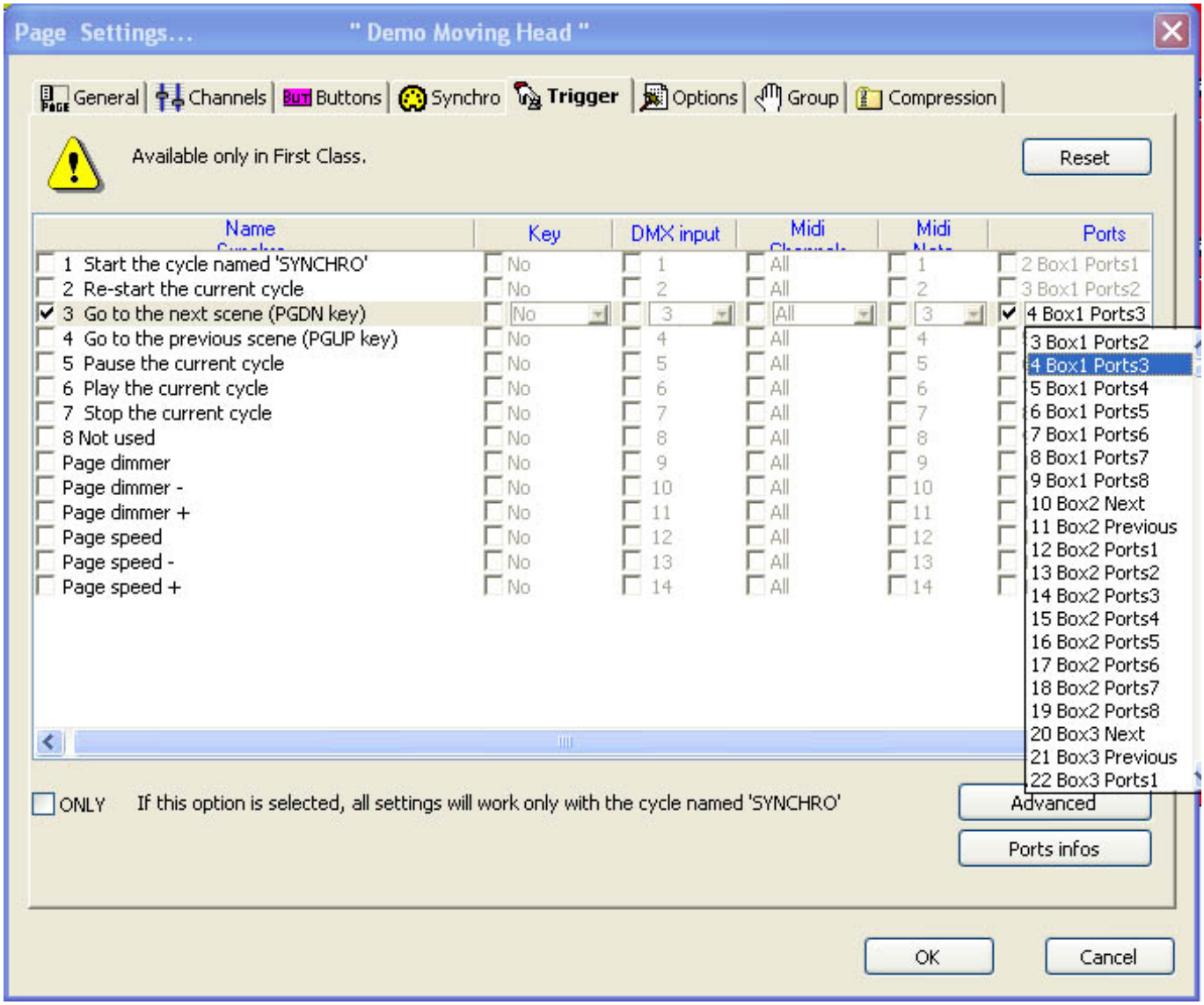
Disparo de ciclos

Es posible disparar la función de reproducción de los ciclos en una página. Para realizar esto vaya a:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

-Propiedades de página – Pestaña de Disparo –

Ahí encontrará diversas opciones: reproducir y para el ciclo actual, brincar a pasos previos y siguientes, etc.



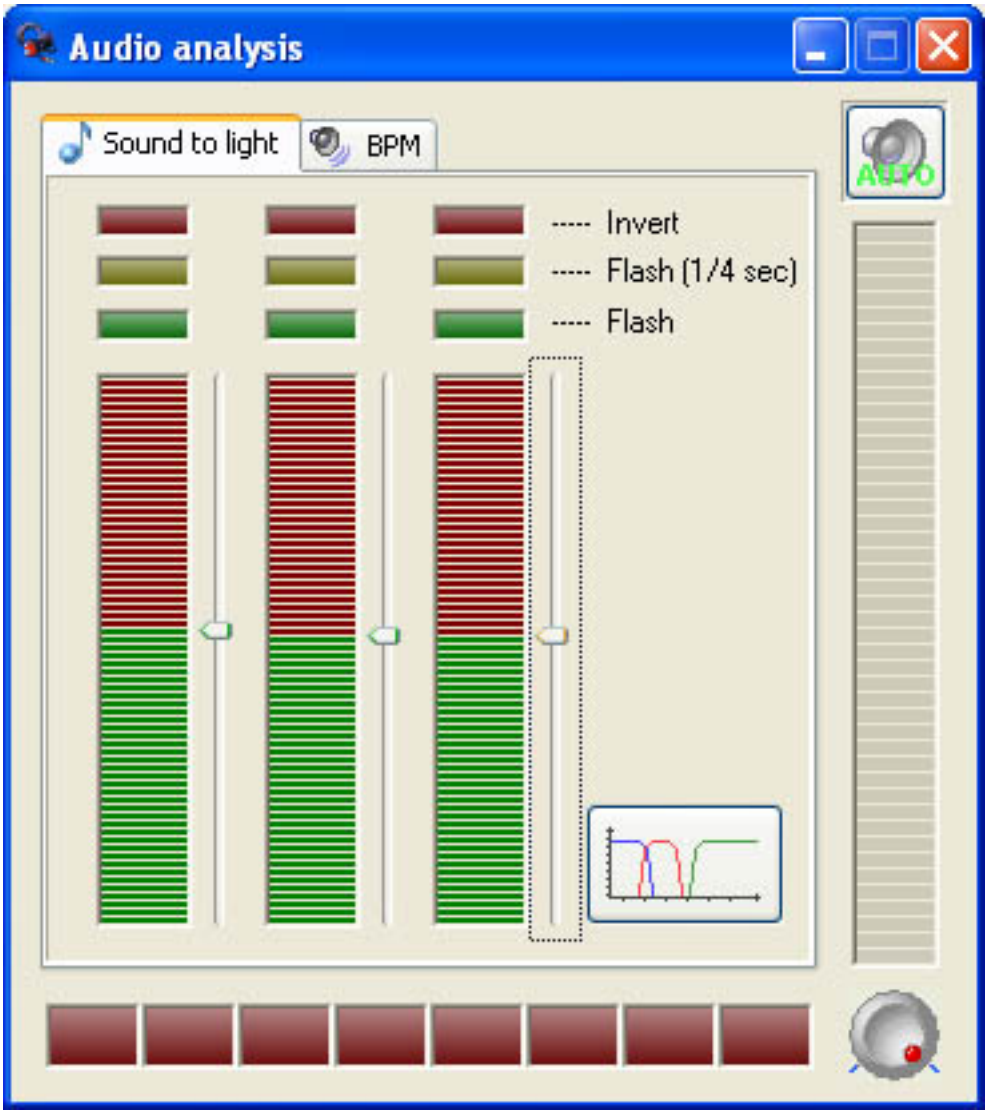
Nota:
Si la opción “only” es seleccionada, todas las propiedades trabajaran en un ciclo llamado “Synchro”. Puede encontrar mas información acerca de la conexión de interfases DMX leyendo el manual del hardware.

Esta opción puede que no este disponible en su software.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4.6. Análisis de Audio

El programa de análisis de audio le permite leer y analizar datos a través de una tarjeta de sonido o a través de los archivos de su computadora (CD, archivos wav, etc.) por lo tanto Tempo y BPM pueden ser seleccionados.
Los filtros de bajo, mediano y agudos se habilitan en la pestaña “Sonido a Luz” (sound to light).



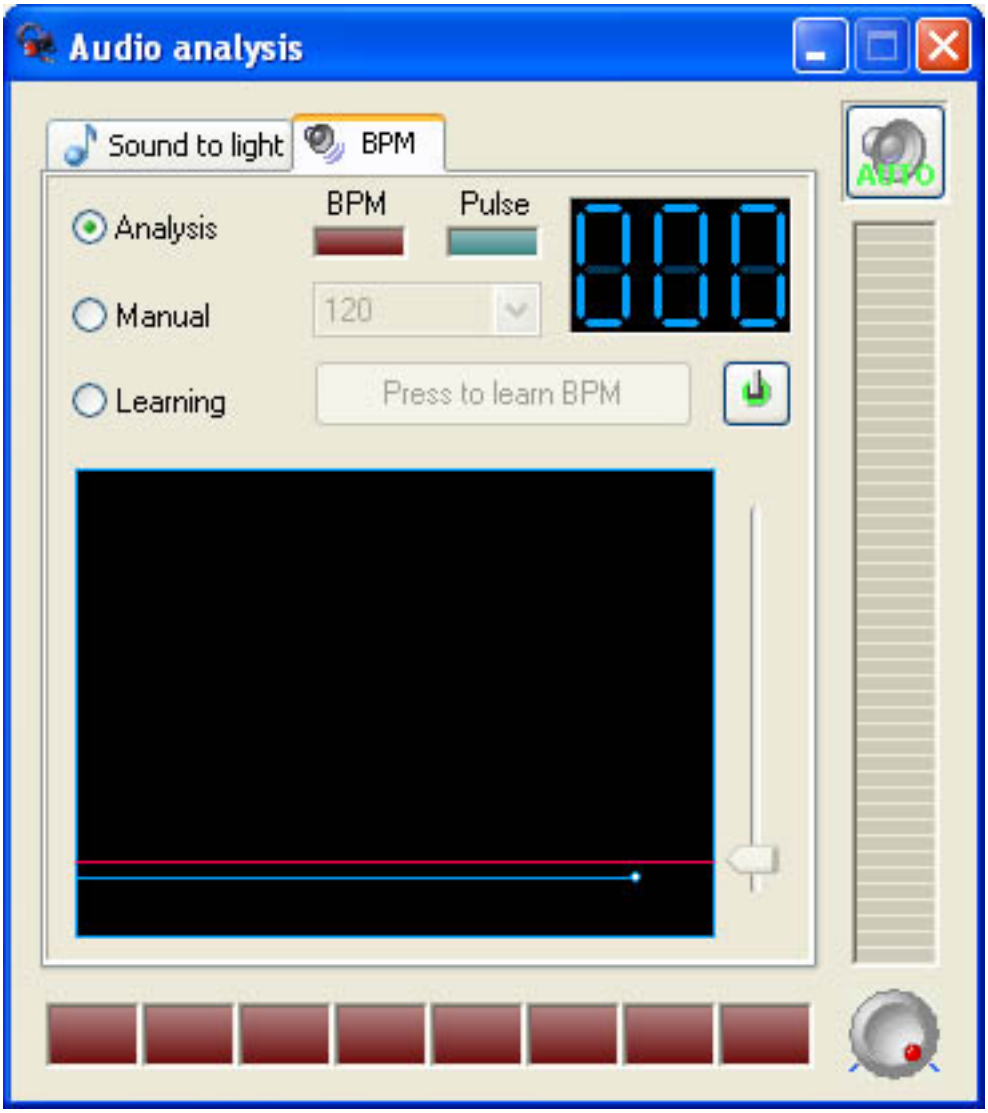
Cuando el análisis por audio opera como tarea de fondo, el siguiente icono aparecerá en la barra de herramientas de Windows.

Al dar doble clic en este icono, puede abrir la pantalla completa para modificar sus parámetros incluyendo las pestañas BPM y SONIDO A LUZ. Demos una vistazo de cerca a estas dos características:

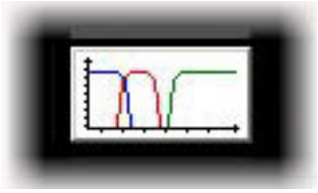
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

BPM

El programa BPM permite seguir el tempo y tiempo del sonido. El software calcula el nivel de grabación pero usted puede ajustar dando clic en el boton “AUTO”, así podrá ajustar el nivel mínimo del disparo.

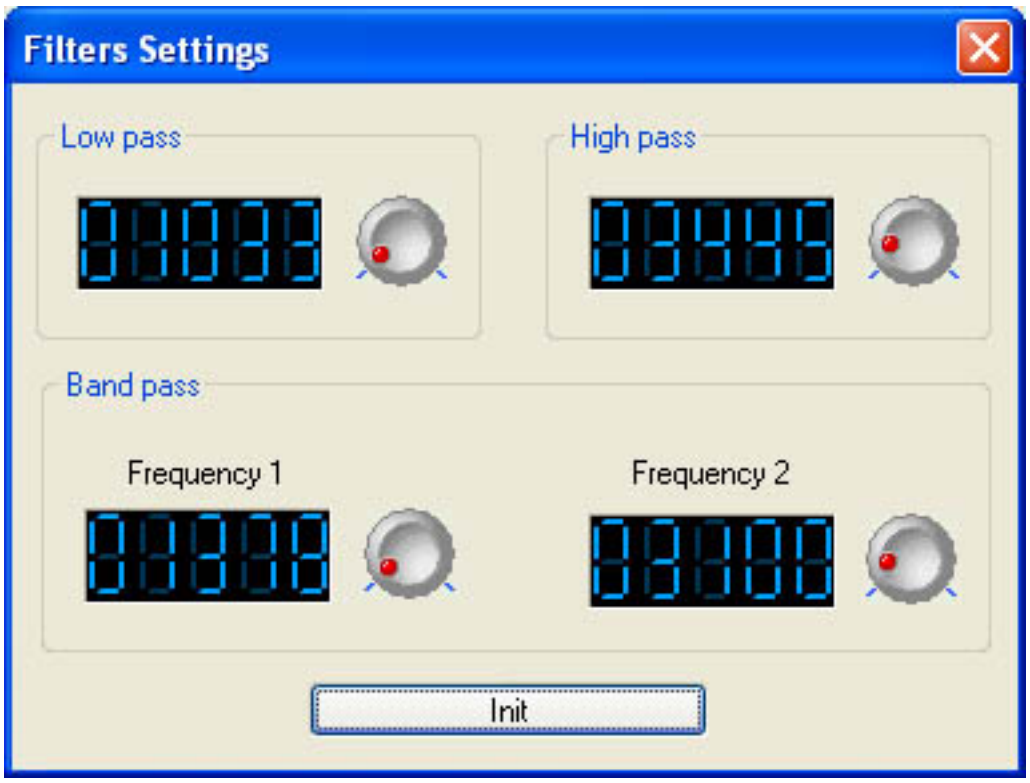


Sonido a Luz
Aquí modificará los parámetros de los filtros de bajo, mediano y agudos en función de los tipos de sonido analizado et y del resultado querido. Para hacer esto dé clic en el botón siguiente:



La siguiente ventana aparece en la pantalla:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Los tres filtros pueden ser personalizados independientemente.

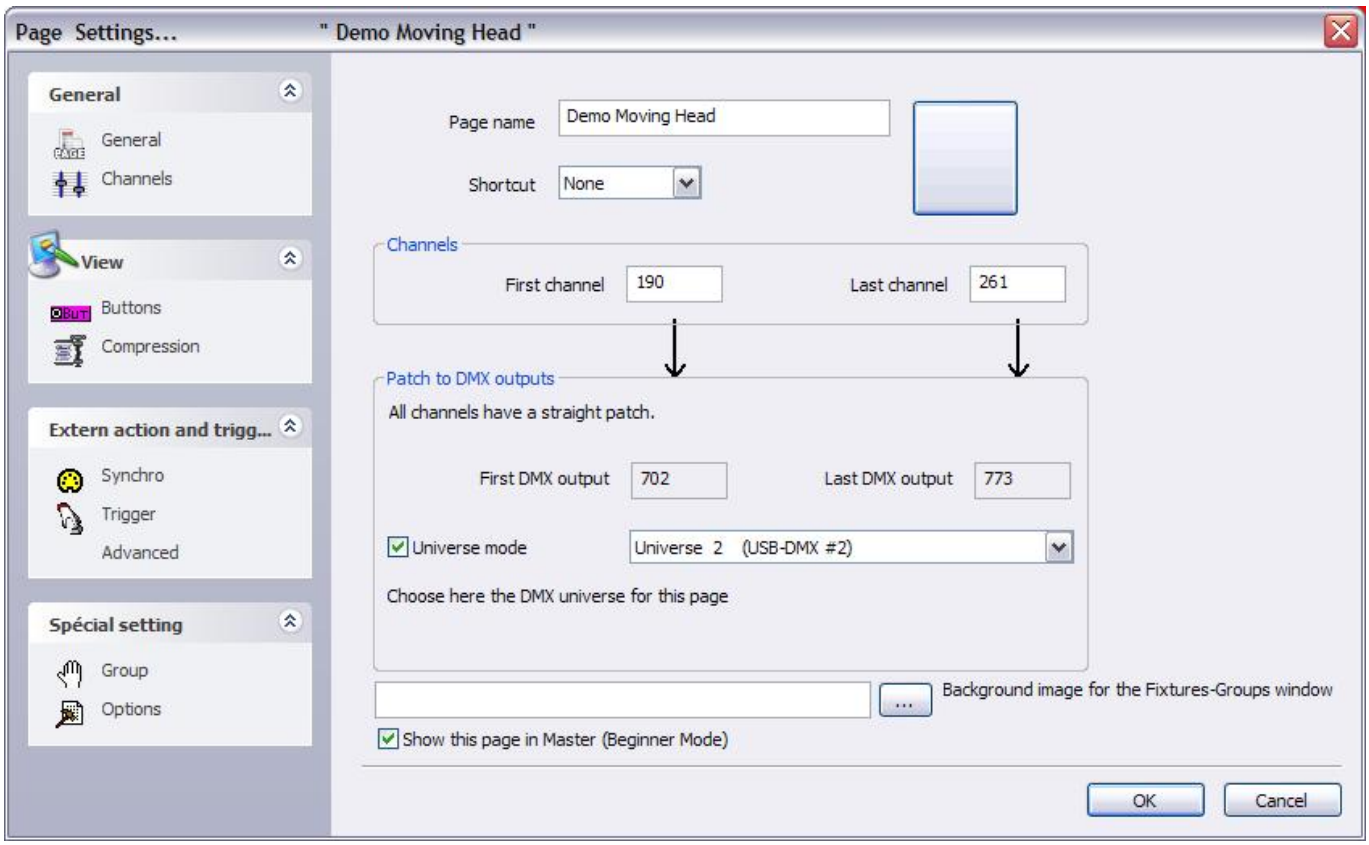
5. Propiedades de Página

La ventana de PROPIEDADES DE PÁGINA contiene todas las opciones globales de cada página. Es importarte entender las opciones que están disponibles aquí. Opciones simples como el tamaño de botones y tipo de letra pueden ser personalizadas, asímismo como opciones avanzadas; cambiar el parcheo, compresión (arreglo de botones), disparo, canales y opciones para luminarias.

General

En la sección "General", puedes hacer básicamente 2 acciones:
1. Cambiar el universo DMX para tu página, lo que significa aumentar o disminuir las direcciones en incrementos de 512 canales
2. Agregar una imagen de fondo para la ventana de grupos (Fixture-Group); esto te permitirá tomar una fotografía de tu escenario real (o en 3D) y después colocar los íconos de cada luminaria sobre el lugar adecuado en la imagen

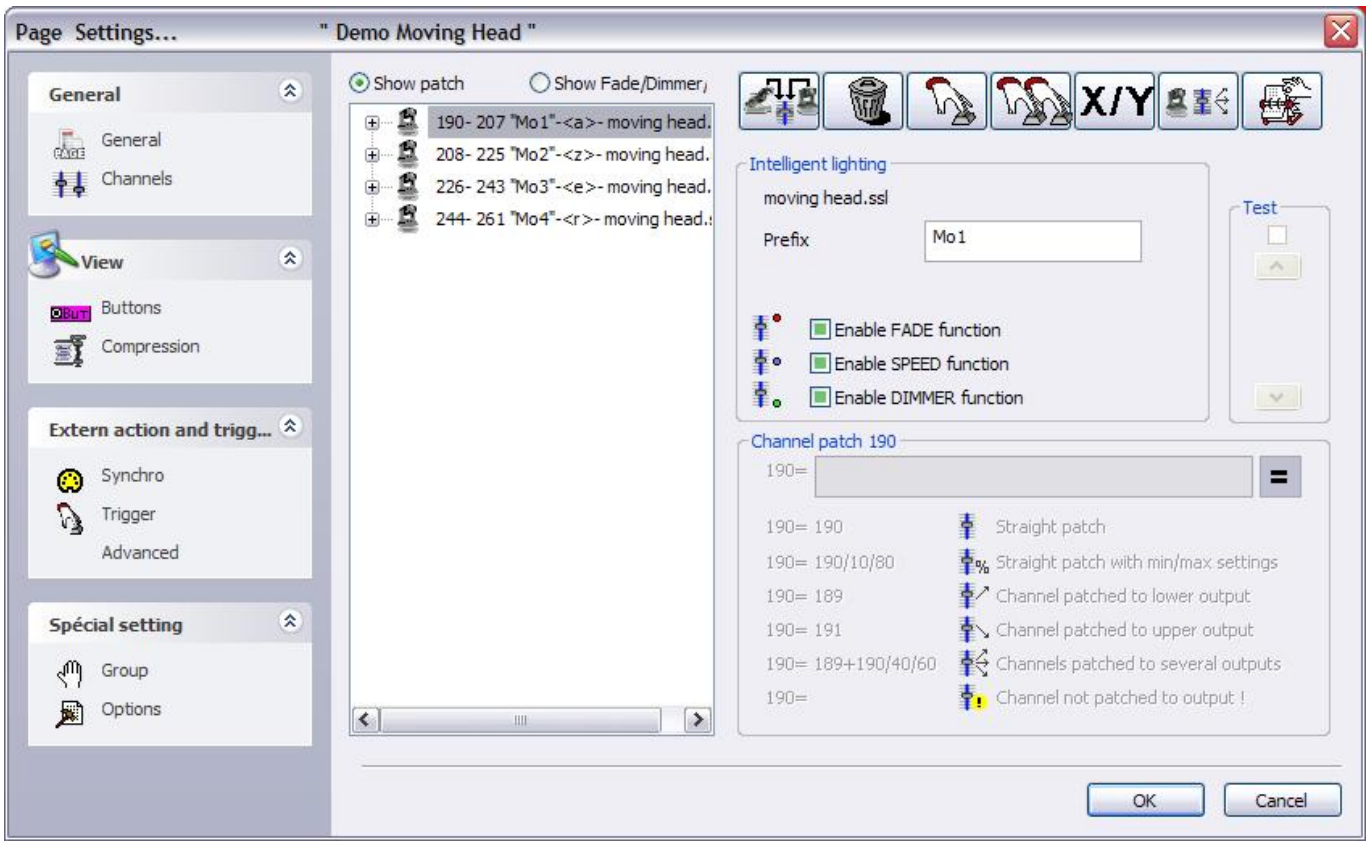
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Canales

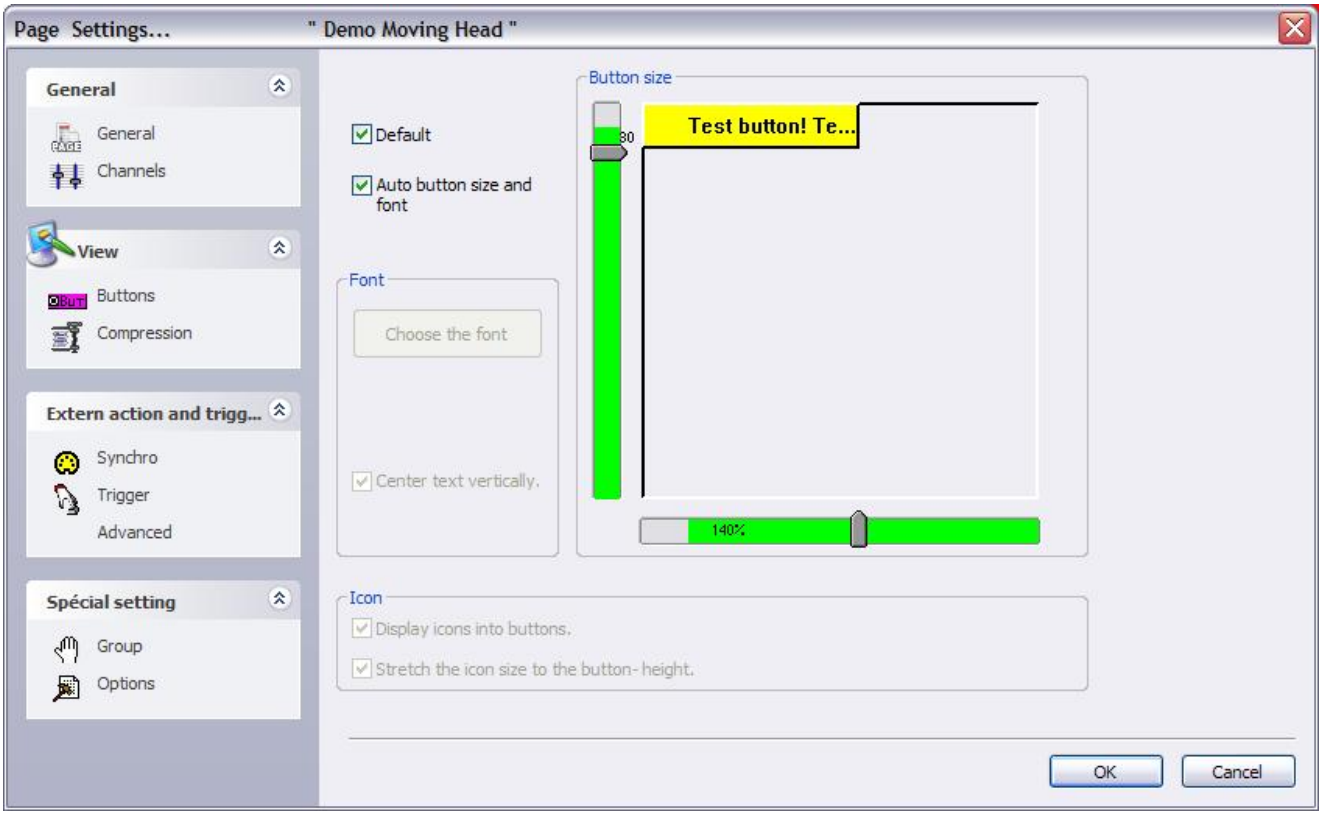
La sección "Canales" te permite cambiar las propiedades de luminarias individuales, usando los botones en la parte superior. Comenzando desde la izquierda:
1. Insertar luminaria; puedes insertar un equipo de iluminación a una página que ya haya sido creada
2. Borrar luminaria
3. Definir teclas de atajo; estos atajos te permitirán acceso rápido a los canales de cada luminaria dentro del Editor de botones
4. Atajos avanzados; aquí puedes definir la misma tecla para luminarias diferentes, así como invertir el movimiento X/Y del mouse dentro del Editor de botones
5. X/Y; puedes invertir los canales de pan/tilt para cada luminaria (movimientos simétricos), y puedes también limitar el máximo pan/tilt (evitar que la luz pegue en paredes, personas, etc)
6. Cambiar dirección; cambia el parcheo para la dirección inicial de una luminaria
7. Actualización de perfiles/librerías para la luminaria seleccionada

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Botones

La sección "Botón" te permite definir el tipo de letra y tamaño de los botones para cada página. Esta opción es muy útil si necesitas botones más grandes porque estás usando una pantalla muy pequeña, un montor "touchscreen", etc...

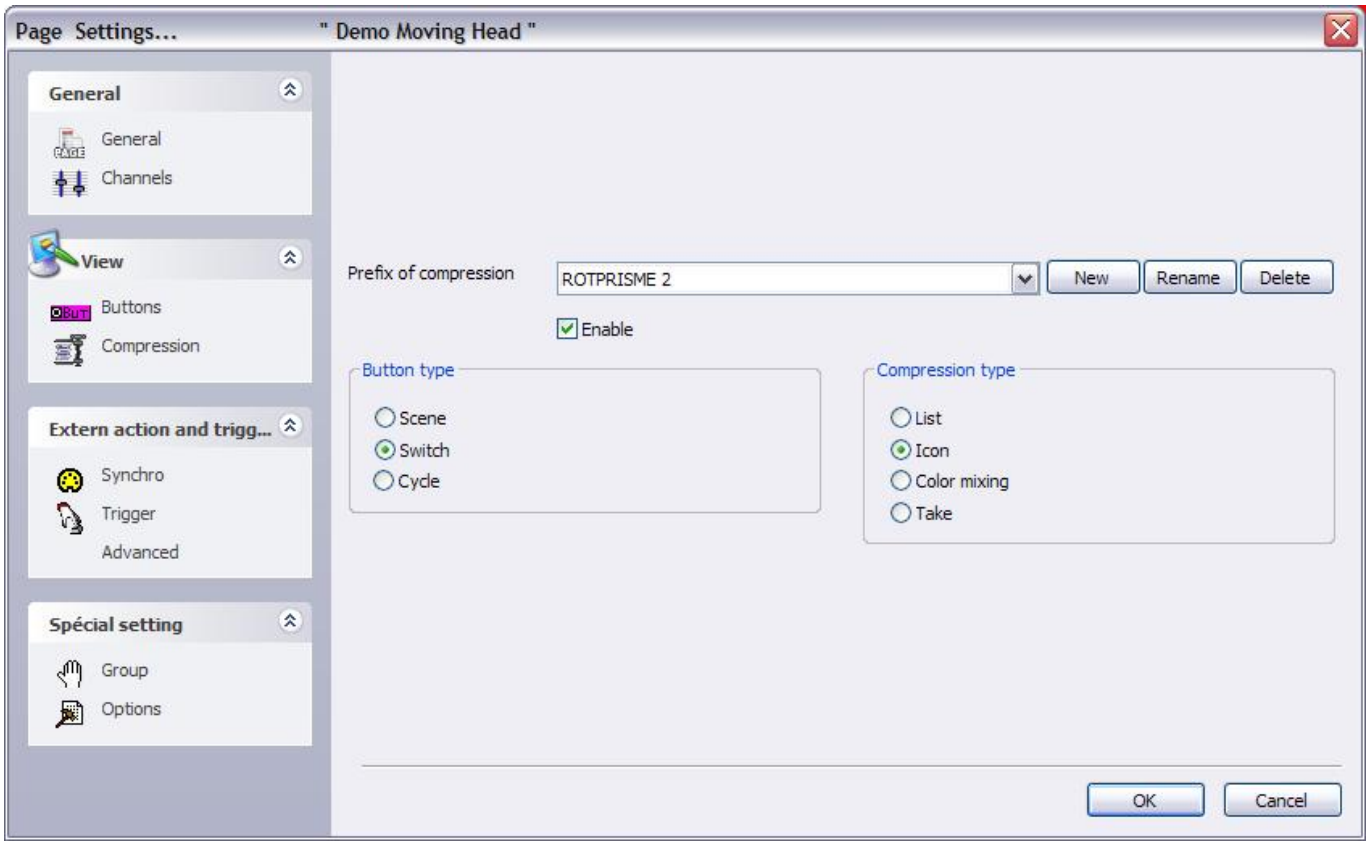


Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Compresión

La sección "Compresión" te permite crear y modificar agrupaciones de botones dentro de tu página. Fíjate cómo todos los botones de COLOR, GOBO, PRISMA, por ejemplo, están agrupados dentro de tus páginas. Cuando creas un nuevo grupo de Compresión, todos los botones cuyo nombre comience con las mismas letras del nombre de compresión estarán agrupados. Por ejemplo, COLOR RED, COLOR BLUE, COLOR YELLOW, COLOR WHITE todos estarán agrupados bajo la compresión de COLOR.

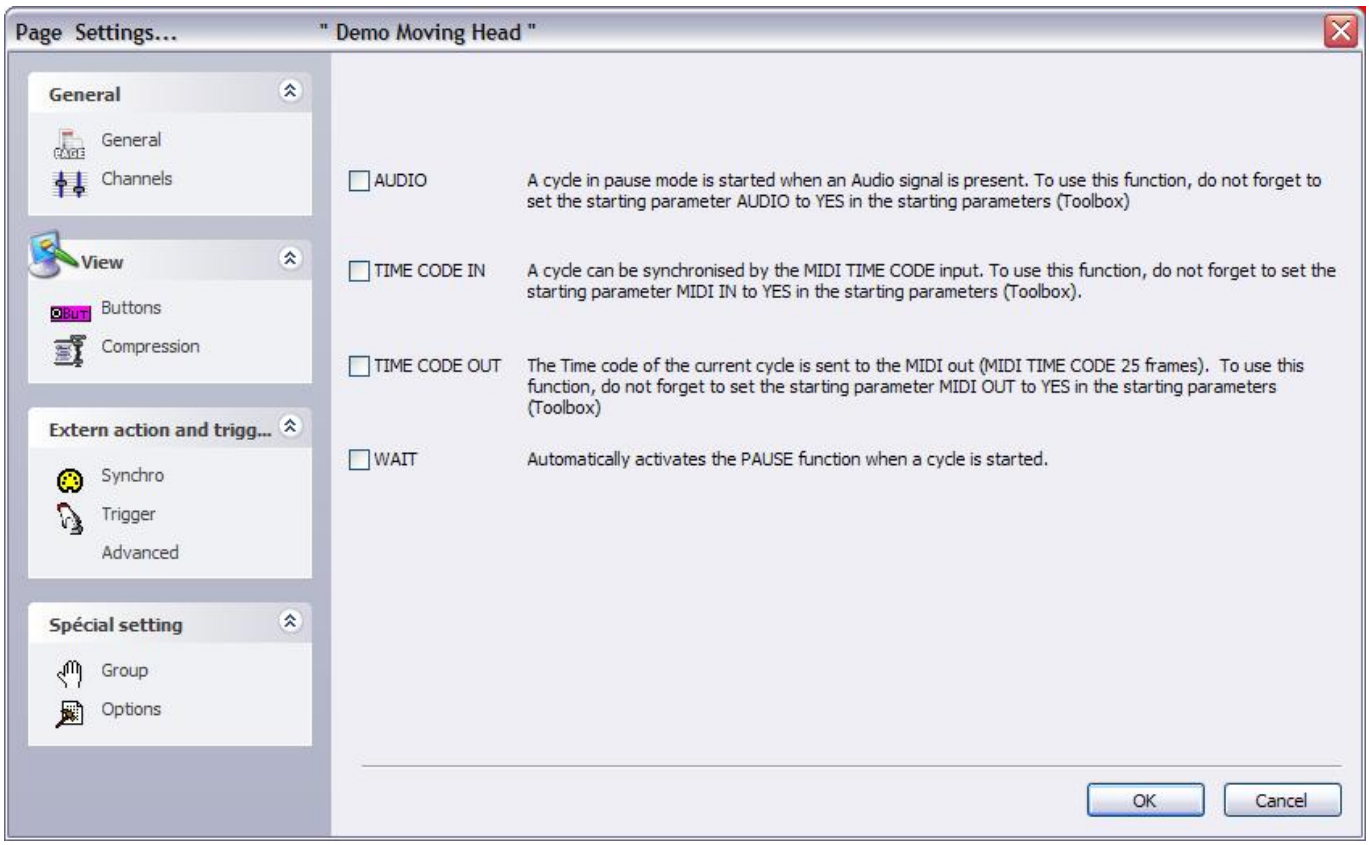
No puedes agrupar Escenas, Switches y Ciclos juntos, por lo que tienes que definir con qué tipo de botón de compresión estarás trabajando. Finalmente, puedes definir el tipo de Compresión.



Synchro

La sección "Syncrho" te permite sincronizar tus botones de Ciclo dentro de la página de varias maneras diferentes.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Disparo

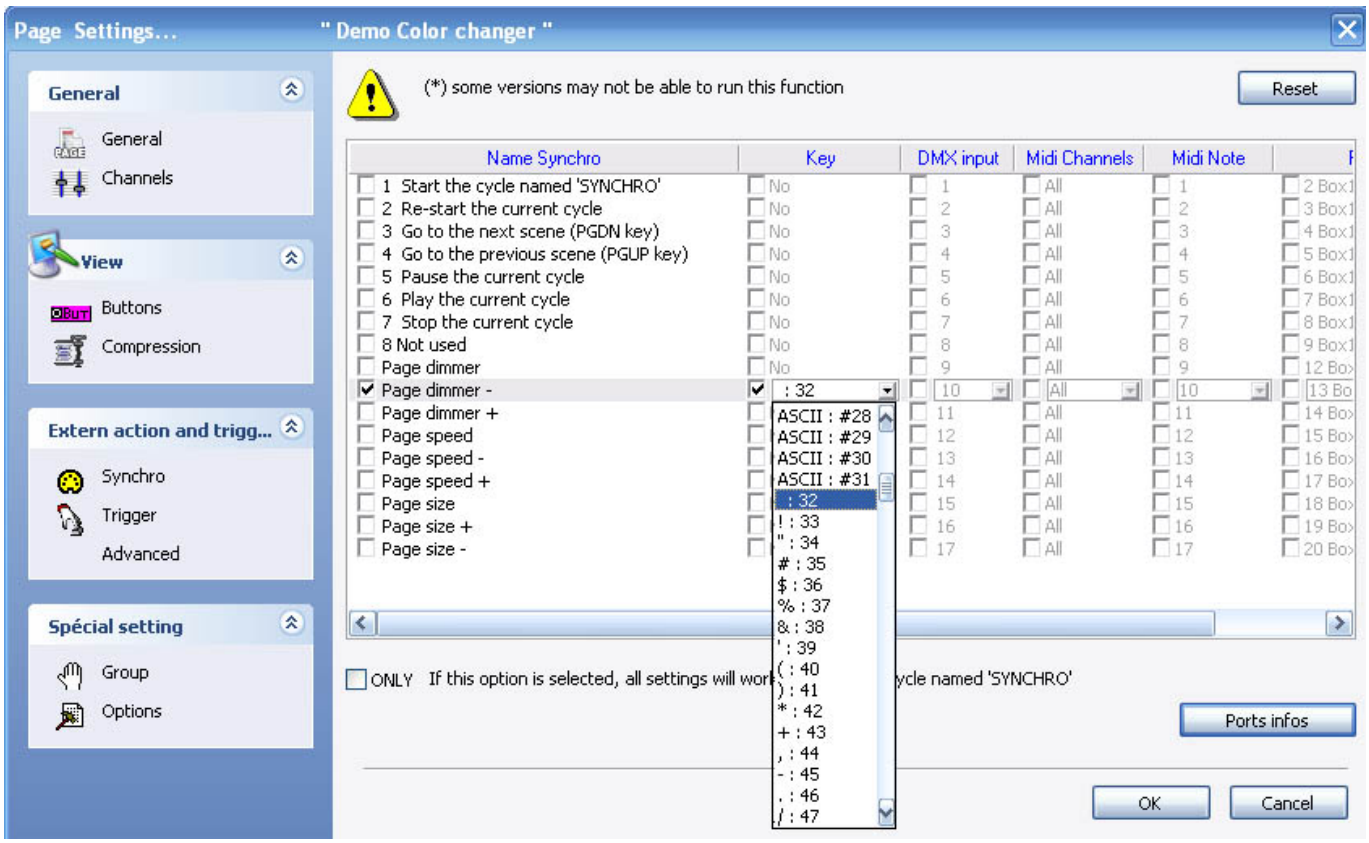
No olvide que estas características son para la página actual y que pueden ser asignadas diferentemente en otras.

Algunas características específicas pueden ser disparadas por el mouse, teclas de acceso rápido, canales de entrada DMX, etc.

Por ejemplo, es posible comenzar un ciclo, pararlo, ir a la próxima escena, etc. Esta es una característica muy importante para aplicaciones teatrales. Siempre esta la posibilidad de reproducir/pausar/parar un ciclo con una simple acción. La siguiente ventana le muestra como habilitar estas funciones:

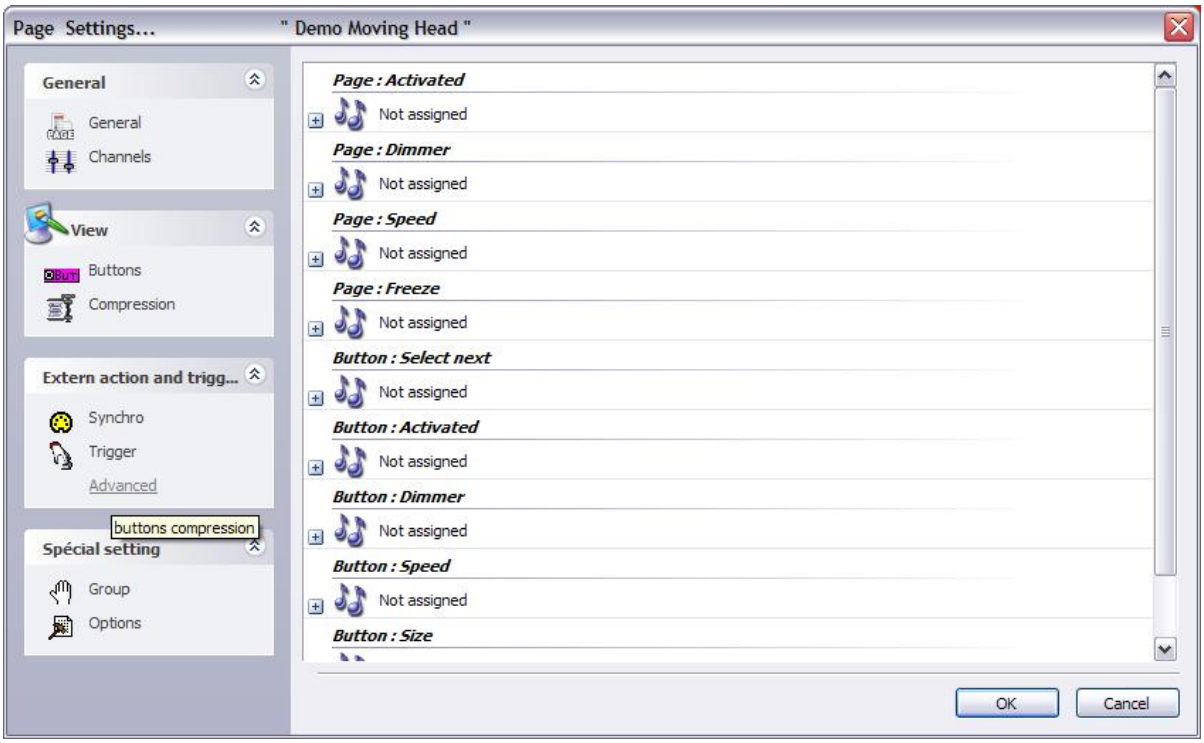
Si quisiera reproducir ciclo seleccionado con la barra espaciadora, tendríamos que seleccionar la característica número 6 “Reproducir el ciclo actual” y activar el control de tecla antes de seleccionar la barra espaciadora de la lista mostrada abajo:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



Avanzado

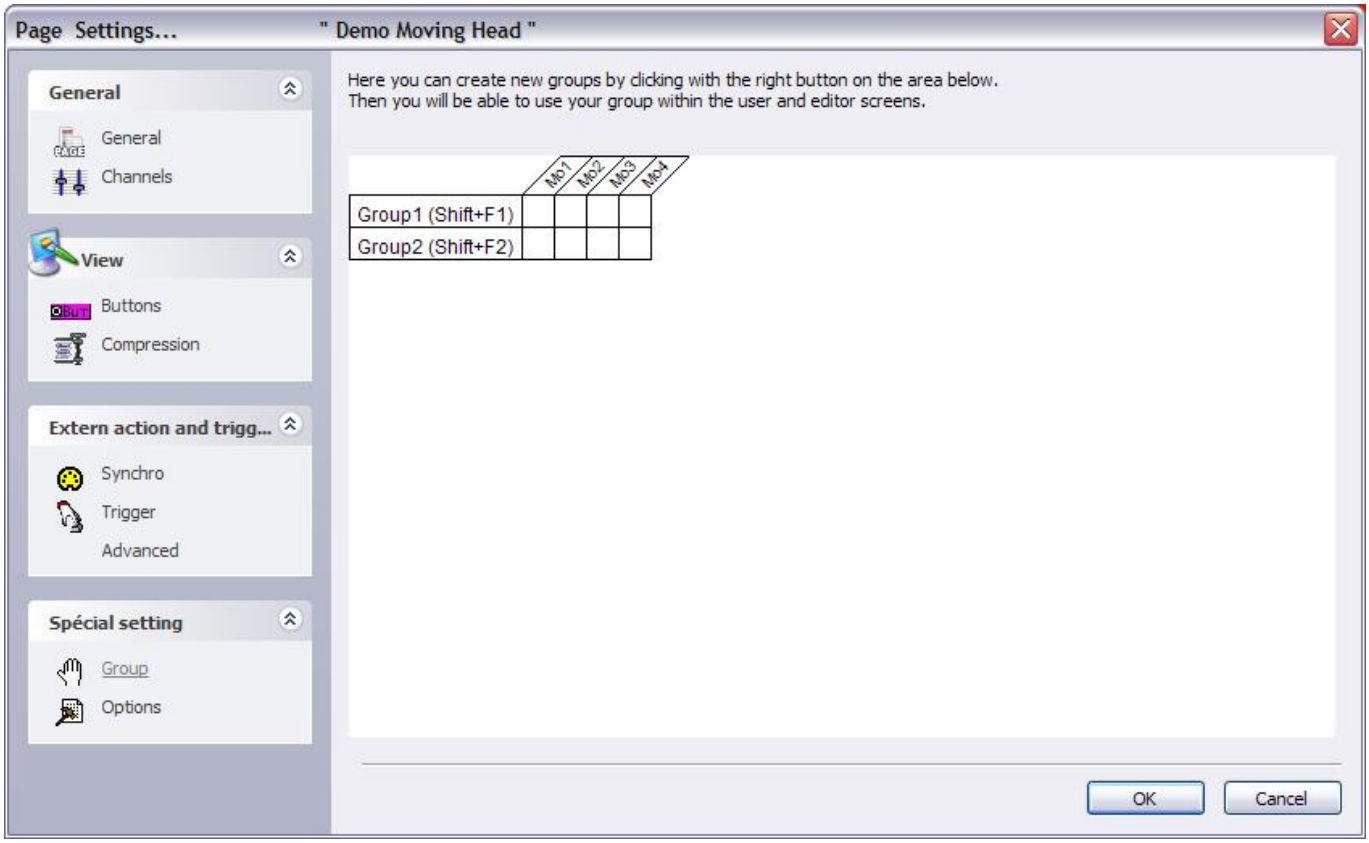
La sección "Avanzado" te permite asignar comandos MIDI a diferentes propiedades de la página. Sin embargo, es importante recalcar que el software 2006 permite asignar estas mismas propiedades directamente en la pantalla al hacer clic-derecho sobre el botón o deslizable deseado, y seleccionar LIGAR A MIDI (Link to MIDI). Para más información, ver la sección "Consola" en Programación Avanzada.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

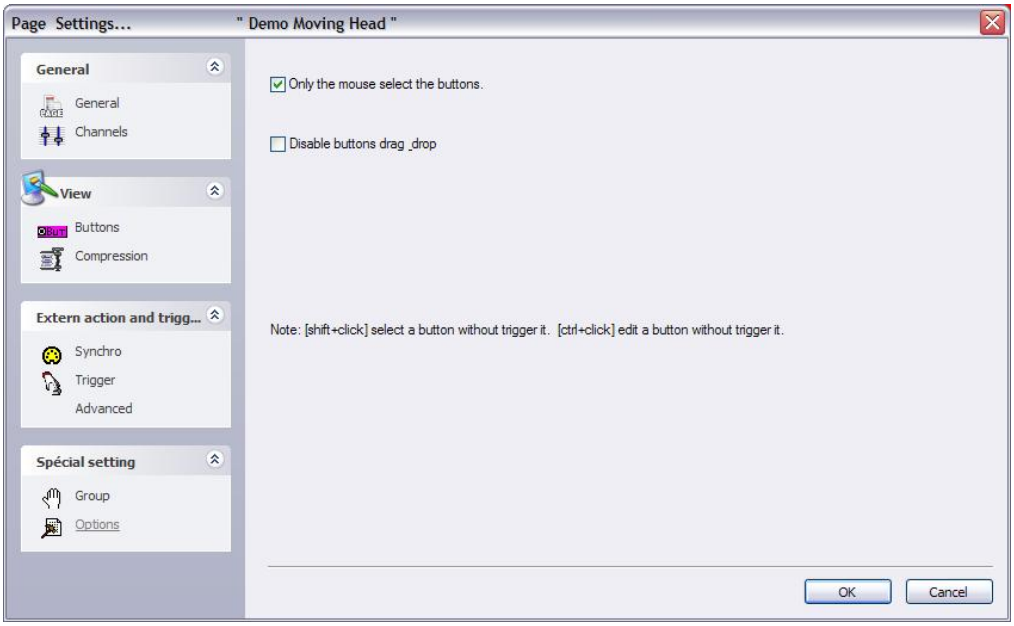
Groupos

La sección "Grupos" te permite ver una tabla con todos tus grupos de luminarias dentro de la página, así como sus teclas de acceso rápido. Puedes modificar y agregar grupos desde esta ventana al hacer clic-derecho sobre cualquiera de ellos.



Opciones

Finalmente, la sección "Opciones" proporciona un par más de propiedades que pueden ser modificadas dentro de cada página.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

V Propiedades Generales

1. Parámetros Iniciales

El software tiene distintos parámetros globales (ethernet, audio, midi, outputs, etc.) que son cargados al arranque. Estos parámetros pueden ser modificados por el usuario con la ventana de “Parámetros de Inicio” (starting parameters).

Para abrirlos vaya a:

Menú Control - Parámetros de inicio

Salidas (outputs)
El software dependiendo de la versión puede controlar hasta 50 universos simultáneamente dependiendo de la versión, esta sección permite parchar estos universos a las salidas (interfases USB-DMX, IP_DMX, o ethernet). Cada universo debe ser ligado a una sola salida. Si quiere controlar sus luces (2048 canales) con el protocolo “Art-Net” debe especificar el universo #1 en PC-Ethernet 1 salida, universo#2 en PC-Ethernet 2 y así consiguientemente.

Entradas DMX (DMX inputs)

Para controlar características como Velocidad, Dimmer es posible conectar cualquier controlador DMX al software (dependiendo de la versión), también es útil para el uso de botones y grabar secuencias.

Red Ethernet

La característica SLNETWORK le permite controlar interfases DMX que están conectadas a otra computadora en la misma red. Esta función debe ser habilitada en esta sección seleccionando la opción “Activar facilidad de red”. También esta la opción de configurar la dirección IP de la computadora “esclava”.

Protecciones
Es posible activar este modo para poner un candado con password a cualquier característica que usted desee. Por ejemplo esto se puede usar en un club, de modo que el light jockey use el programa sin borrar o programar nada. Tiene distintos niveles disponibles, puede seleccionar el nivel sugerido, y especificar cuales son las funciones disponibles.

Modo Principiante

El software puede correr en dos modos: avanzado y principiante. En esta sección, restricciones de software pueden ser configuradas para el modo principiante. Muchas opciones (manejo de ventanas, menus, etc.) o funciones (edición de botones, grabado de ciclos) pueden ser deshabilitados para el modo principiante.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Audio/Midi

Para usar el audio (análisis de audio) y disparo de Midi (Easy console, MTC, etc) se deben seleccionar las siguientes opciones en esta sección.
La primera opción habilita la opción de poder leer la señal de audio desde la tarjeta de sonido, la segunda opción habilita la opción de leer información Midi, y la última opción habilita enviar información Midi a otro aparato.

Prioridad de Páginas

Aquí podemos configurar el nivel de prioridad entre la página Maestra y las subpáginas. Hay 3 niveles:
- LTP (la última acción toma prioridad).
- MASTER (La página Maestra siempre tiene la prioridad).
- Subpáginas (Las subpáginas siempre tienen la prioridad)

Propiedades de Color

Aquí podemos definir los colores de los botones (escenas, ciclos, switches)

Spot de Seguimiento (Follow Spot)

Esta función permite crear un spot de seguimiento con cabezas robóticas y scanners. Un amo debe ser seleccionado y los esclavos seguirán el mismo punto mientras se este moviendo. El software debe ser la dimensión del escenario y las posiciones de las luminarias para ejecutar esta función. Esto es posible grabando puntos en el escenario. Mientras más puntos grabe, más eficiente es el spot de seguimiento. Aquí podemos definir cuantos puntos se grabaran, el valor predeterminado es 25 (5 X 5).

2. Manejo de ventanas

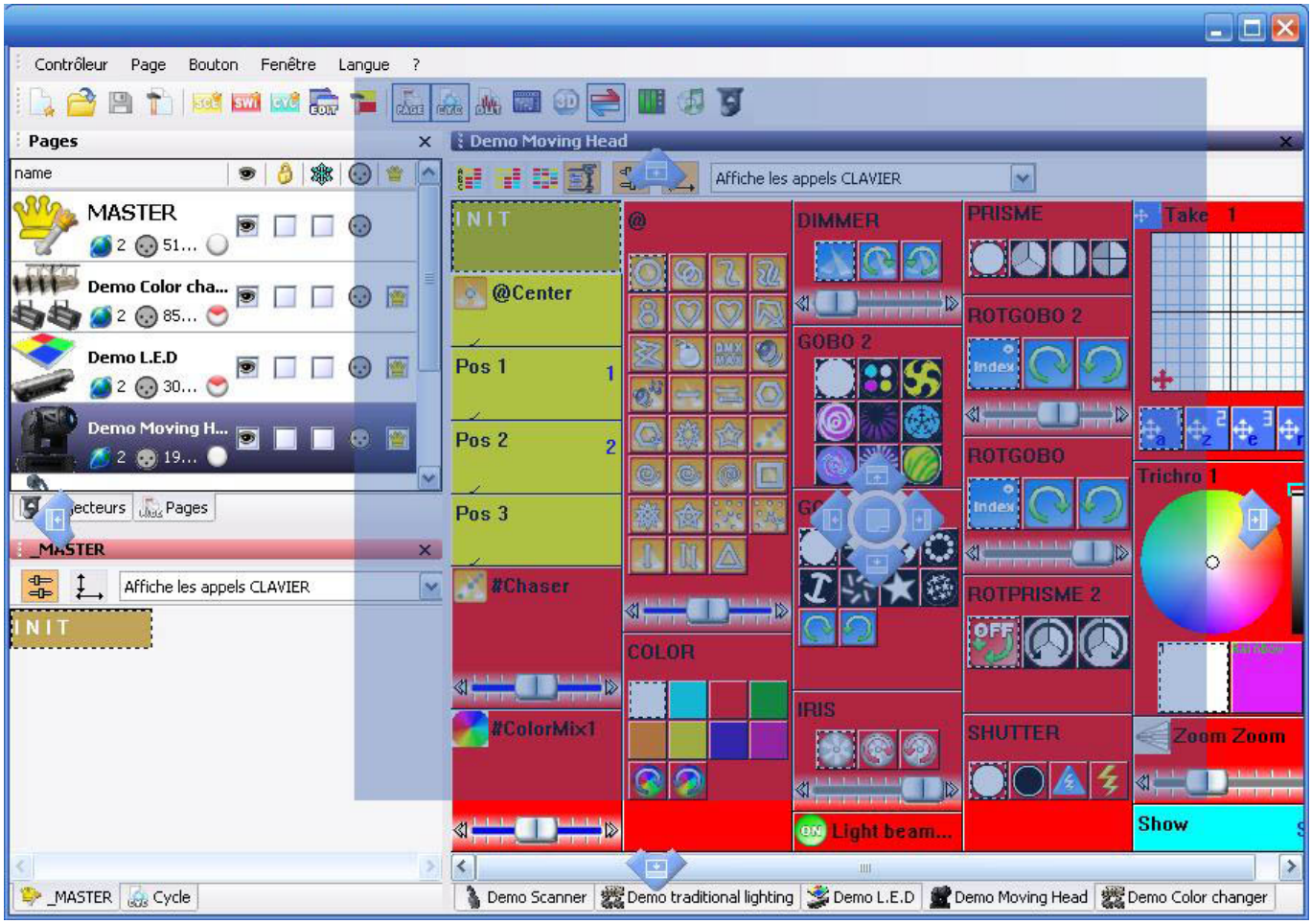
Este software ofrece la posibilidad de de partir la pantalla en varias ventanas: páginas, salidas, ciclos, grupos, etc. Cada usuario puede personalizar las posiciones y hacer que le sea más fácil entenderlo. Es posible desplegar o no algunas pantallas, cambiar su ubicación (pestañas, divisiones, etc.), o redimensionarlas.

Una función importante es el “Reseteo de posiciones” (menú de ventanas), esta función permite regresar a las posiciones predeterminadas si ya no puede encontrar ninguna ventana. Dos opciones están disponibles: resetear a predeterminado o a posiciones de pestañas. Hay también una posibilidad para fijar la pantalla. Recomendamos usar esta función para evitar que algún usuario desconfigure las propiedades preestablecidas.

Veamos como arreglar las ventanas y personalizar la pantalla.

El posicionamiento de pestañas permite ahorrar espacio en la pantalla. Permite tener acceso rápido a muchas ventanas y desplegarlas en tamaños más grandes que si la pantalla estuviera dividida. La foto abajo muestra como modificar la posición de una ventana.
Mover una ventana requiere dar clic en la barra de título y mantener el botón presionado mientras mueve la ventana. El software muestra un área azul que representa la actual posición y tamaño de la ventana.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

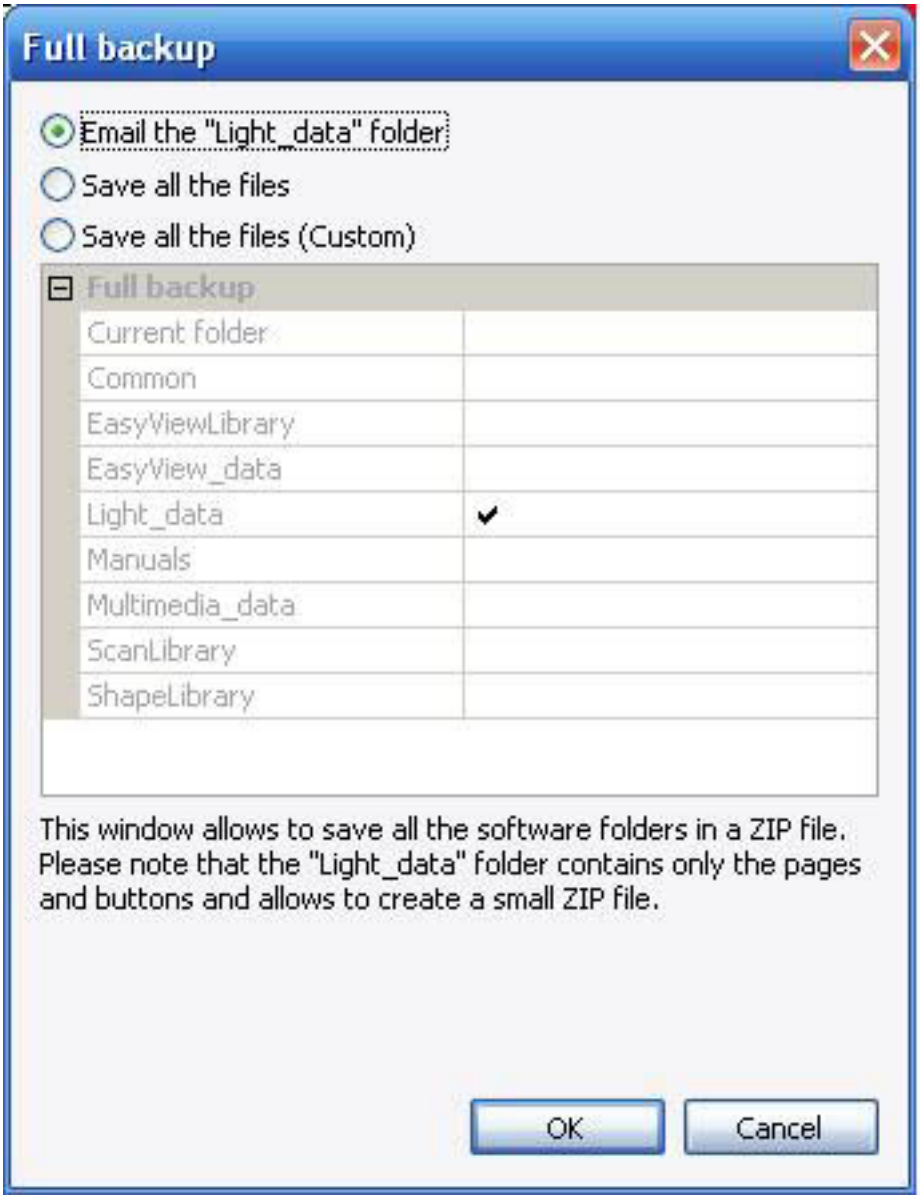


El software ayuda a encontrar la posición correcta con la siguiente herramienta. Moviendo el mouse sobre el permite crear una nueva pestaña o dividir la pantalla vertical u horizontal. El icono en el centro crea una pestaña y los 4 iconos restantes dividen la ventana.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

3. Respaldo/Soporte técnico

Si presenta algún problema usando el software, es posible enviemos respaldo y soporte técnico. Seleccione respaldo completo del menú “?” y abrirá la siguiente ventana:



También puede mandar un mail a soporte técnico dando clic en “Email” desde el menú “?” o pegar un mensaje en nuestro foro de Internet a www.nicolaudie.com/forum

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4. Necesitar mas canales DMX

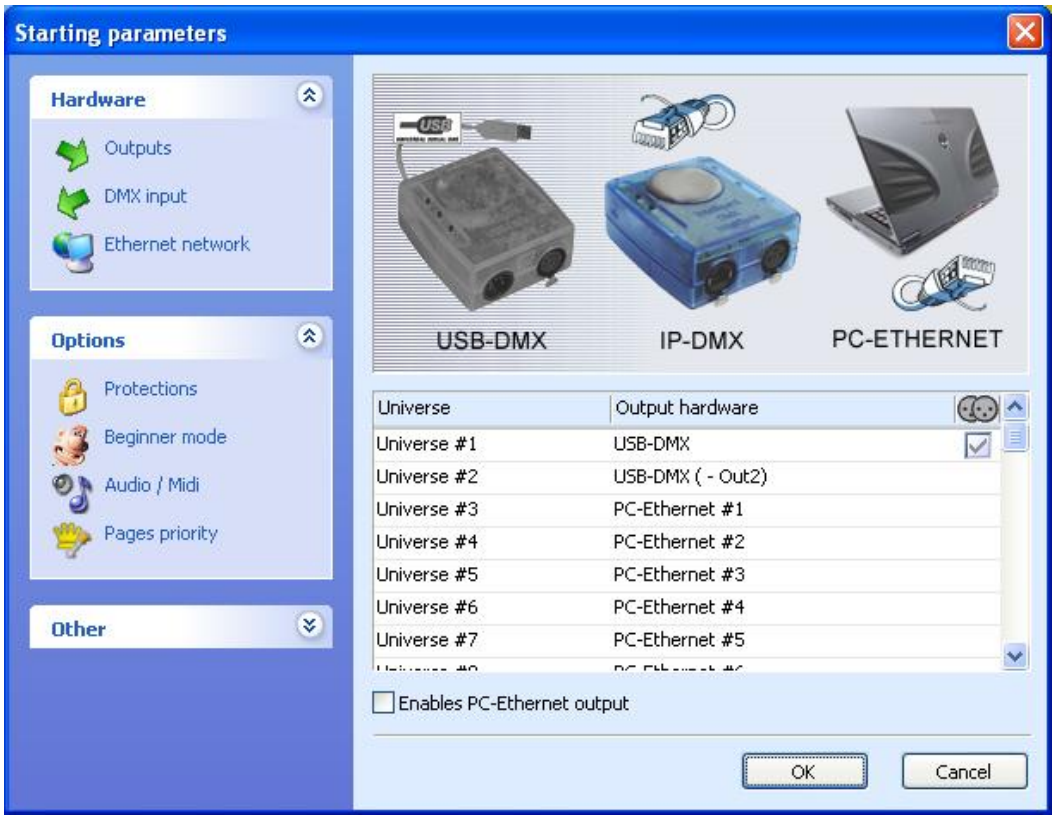
El software permite controlar hasta 50 universos DMX a la vez. Es necessario seleccionar un driver de salida para cada universos, puede ser un interfase electrónica (USB ou IP) o un conector ethernet del ordinador (protocolo Art-Net). Es muy importante entender cómo se hace la afectación de los universos hacia los drivers de salida para evitar todos cambios de agujas.
Veremos en los capítulos siguientes cómo utilizar y parámetrar el software en el caso de una utilización de varios universos.

4.1. Utilisar mas interfases USB

Es posible conectar hasta 10 interfases USB al software Sunlite y pues controlar 10 universos DMX con interfases con solamente una salida DMX y 20 universos con las interfases IN/OUT. Veremos mas lejo cómo la entrada DMX de sus interfase en una segunda salida.
Habre la ventana " Parámetros Iniciales" y la sección "Salida" para parametrar los universos del software. Debe seleccionar "USB-DMX" para todos los universos que quieren controlar con el interfase.

No olvide que si un universo está mal asignado con la salida de la interfase, podrá encontrar dificultades para utilizar sus luminares con ella.

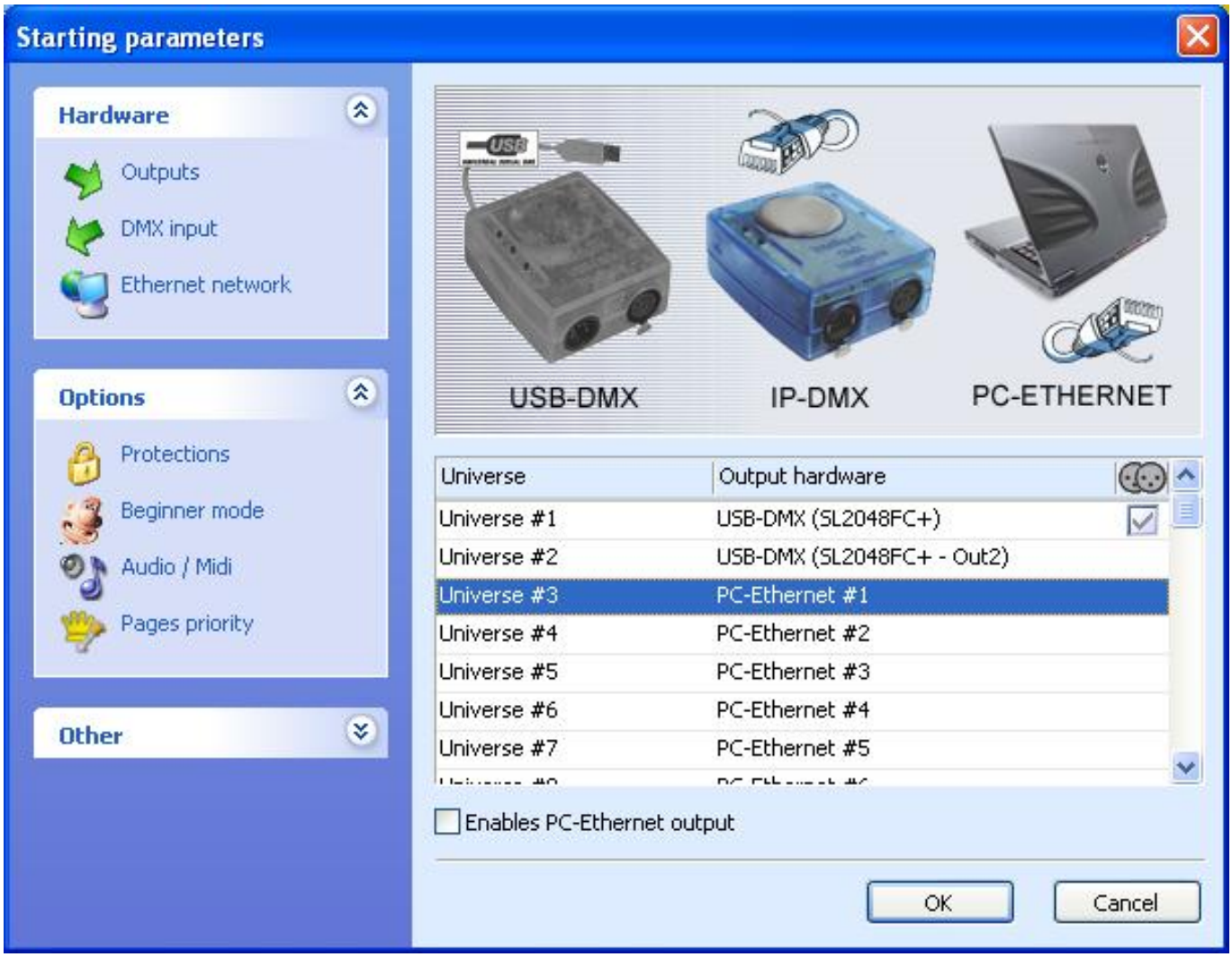
Utilización del conectador DMX IN cómo segunda salida DMX
Es posible convertir el conector de entrada DMX de sus interfase cómo una segunda salida. Por eso, habre la ventana " Parámetros Iniciales" y la sección "Salida" del software, después seleccione "USB-DMX (-Out2)" para el universo del software que desea unir al conector. Para visualizar esta salida, deba activar esta nueva salida seleccionando la opción situada en la línea "USB-DMX" (drecha en la lista).



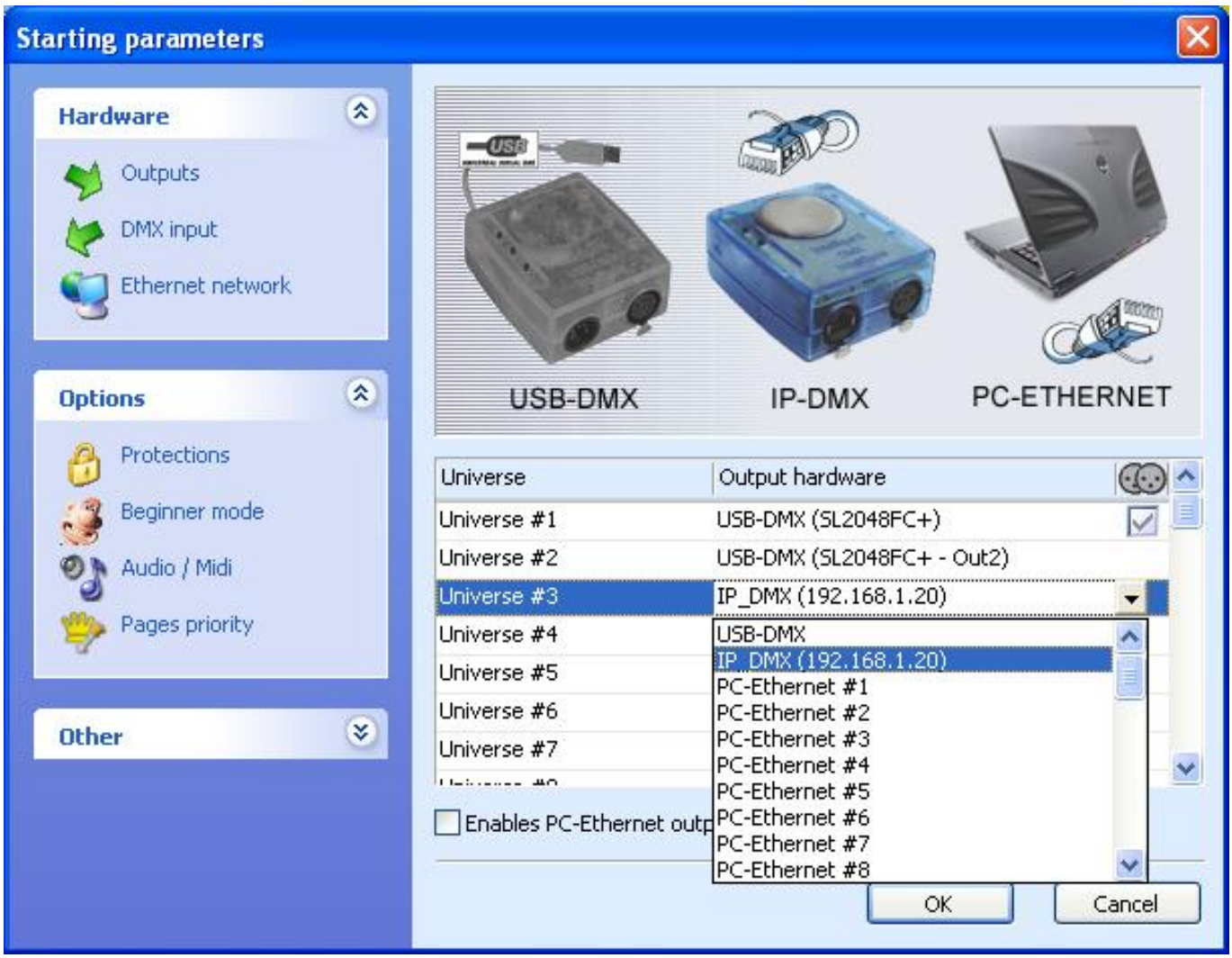
Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4.2. Utilizando las interfases IP

Para utilizar una interfase IP, debe primero asegurar que la interfase está correctamente reconocida en su red. Remita al capítulo "Configuración de la interfase IP/Ethernet" para las instrucciones de instalación. Después habré la ventana "Parámetro de Inicio" y la sección "Salidas". Podrá seleccionar el driver de salida para cada universo del software. Para seleccionar el interfase IP, desenrolla la lista hasta IP_DMX(***.***.***.***) con el fin de seleccionar esta interfase en particularidad. Este universo a partir de ahora utiliza la interfase seleccionada cómo un driver de salida DMX.



Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

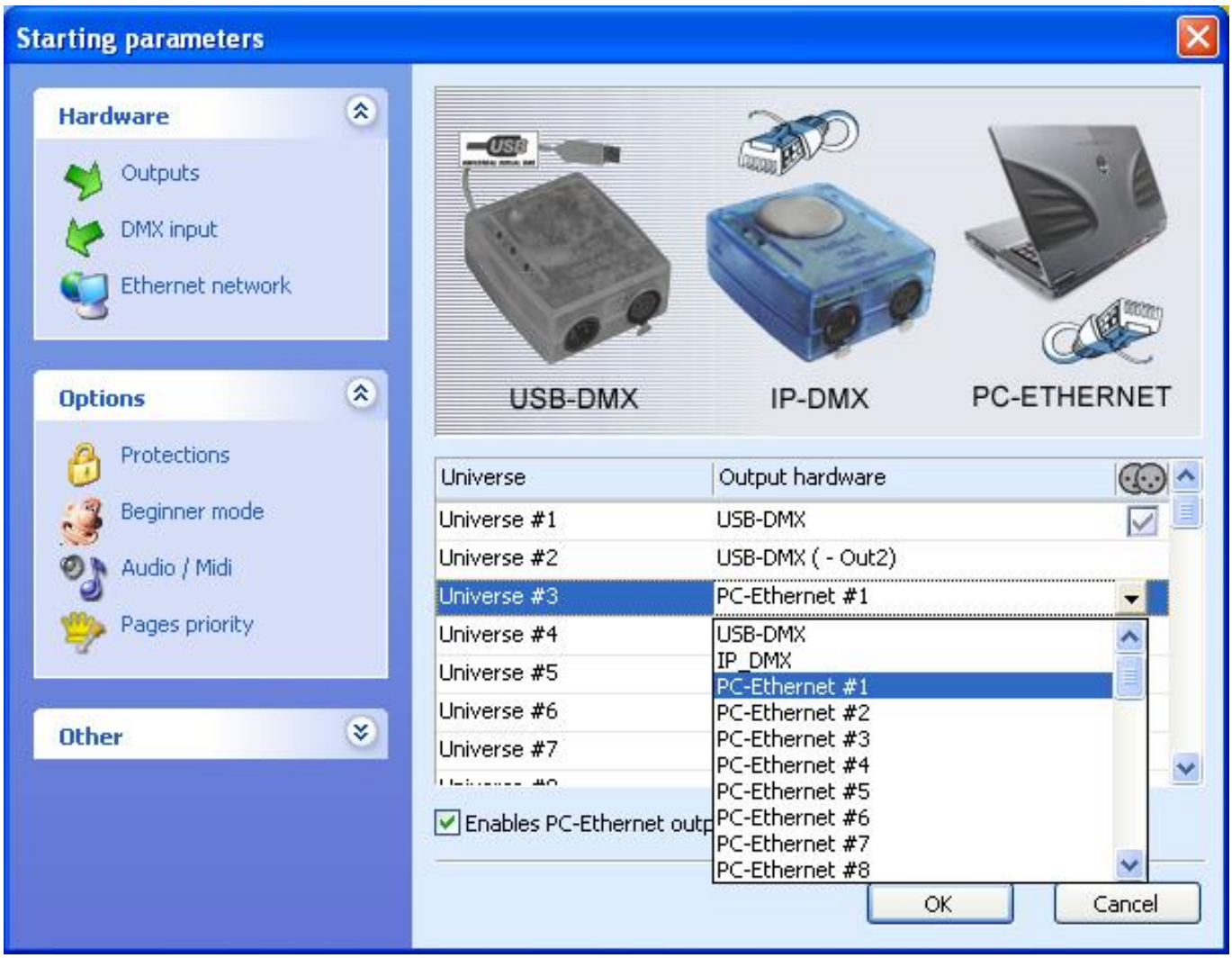


4.3. Utilización del protocolo Art-Net

Para utilizar el protocolo ethernet "Art-Net" debe previamente asegurar que una interfase está conectada y reconocida por el software. La presencia de ésta desbloqueará o no la función Art-Net. Conecte después sus luminarias (si la conneción ethernet está disponible) o un transformador Art-Net hacia DMX al puerto ethernet del computador. En Sunlite, abre la ventana “Parámetro de Inicio” y la sección “Salidas” y seleccionar el driver “PC-Ethernet #xx” para el universo seleccionado. No olvide activar el opción “activar la salida PC-Ethernet”.

El universo “PC-Ethernet #xx” corresponde al universo Art-Net xx-1(PC-Ethernet #1 corresponde al universo Art-Net 0...).

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.



La plupart du temps vous devrez convertir le signal Art-Net en DMX car vos projecteurs ne seront pas directement compatibles. Pour cela, vous utiliserez un convertisseur, ceux-ci permettent généralement de convertir plusieurs univers (2, 4, 6...). Nous pouvons fournir un convertisseur mono univers avec notre interface IP le cas échéant.

Ensuite, n'oubliez pas de spécifier l'adresse IP de votre ordinateur dans la fourchette 2.X.X.X pour communiquer avec vos projecteurs ou convertisseur Art-Net.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

VI Apéndice

1. Breve descripción de DMX512

Para el momento que haya terminado de leer esta sección, entenderá como trabaja DMX y porque el mundo de la iluminación estableció como estándar a DMX como protocolo de comunicación. Para una explicación más técnica y detallada, por favor visite la página www.dmx512-online.com

1. La necesidad de un estándar

Hace 20 años, la mayoría de los fabricantes de consolas e iluminación tenían sus propios protocolos de comunicación. Durante el proceso de instalación era necesario usar todas las luminarias del mismo fabricante. Si quería usar distintos equipos de iluminación de distintos fabricantes (incluso simples dimmers), cada grupo requería su propia consola de iluminación. Era claro que se necesitaba una comunicación estándar entre controladores y equipos.

DMX fue adaptada como ese Standard, tal vez porque era la mas versátil y mas confiable en el momento. Hoy en día es posible para un controlador, como Sunlite, comunicarse con miles y diferentes equipos de iluminación, manufacturados en distintas partes del mundo.

2. Entendiendo DMX

Para entender el protocolo de comunicación DMX 512 (comúnmente referido como DMX), usaremos la analogía de la tele por cable.

Imagine un simple sistema de tele por cable, con solo 4 partes relevantes:

a) Estación de tele.
b) Cable.
c) Decodificador.
d) Tele.

La estación de tele emite una señal a través de una red de cables hasta que alcanza el decodificador. El decodificador recibe información de cientos de canales, pero solo despliega en la tele la información (en este caso de audio y video) del canal único que fue elegido. La tele ignora la información de los canales que no son elegidos. Solo despliega la información del canal seleccionado en el decodificador.

DMX puede ser relacionado con este sistema de tele por cable, donde:

a) La estación de tele es el controlador Sunlite.
b) El cable es un cable DMX.
c) El decodificador de cable, es un decodificador DMX (que usualmente se encuentra dentro de cada equipo de iluminación)
d) La tele es el equipo de iluminación.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

En DMX, el número de canales que son emitidos es siempre 512, tal vez algunos están vacíos o no se usan, pero de todos modos son emitidos ya que son componentes básicos del estándar.

Así es que, el controlador manda una señal (512 canales de información) los cuales viajan a través del cable DMX hasta que alcanza el decodificador dentro del equipo de iluminación. En la misma manera en la que pone un canal en la tele, en un equipo de iluminación pone el canal del que desee que su equipo de iluminación despliegue la información. Esto es conocido como la dirección DMX

En otras palabras, si configuro mi luminaria para el canal 21, entonces la dirección DMX de mi luminaria es 21. Ambas expresiones son usuales en el mundo de la iluminación.

Ejemplo

Imagine que tenemos un dimmer DMX que controla un simple bulbo de luz. La dirección DMX del bulbo se configura al 21, así es que el equipo de iluminación solo recibirá información del canal 21 e ignorara el resto.

Tenemos un controlador que envía la señal a través del cable DMX y este cable va al decodificador (el dimmer DMX) el cual recibe la señal. Así es que si el controlador envía la señal de “encendido” en el canal 21, el dimmer encenderá el bulbo de luz.

Equipos de iluminación convencionales (dimmers simples) requieren únicamente 1 canal de información. Sinembargo, equipos de iluminación inteligentes requieren mas de 1 canal para trabajar, por ejemplo si tengo un equipo de iluminación que requiere 5 canales de información, y su dirección DMX es 21 (de nuevo, la dirección es el primer canal usado por el equipo), entonces este equipo usará los equipos 21,22,23,24 y 25. El decodificador sabe que el equipo necesita 5 canales de información, así es que decodificara 5 canales e ignorará el resto. El controlador sabe que el equipo usa 5 canales también, así es que enviará 5 canales de información.

Ejemplo

Imagine tiene una simple cabeza robótica que usa 5 canales:
1. pan.
2. tilt.
3. rueda de color.
4. rueda de gobo.
5. dimmer.

Ha configurado su cabeza movible a la dirección 21 y le dice a su controlador que tiene esta cabeza movible en particular en la dirección 21. El controlador entonces sabe que el canal 23 corresponde a la rueda de color, por ejemplo. Si quiere cambiar el color del rayo de luz, usted le dice al controlador el color que quiere, el controlador manda esta información a través del canal 23, y el equipo de iluminación actúa de acorde a esta información.

Típicamente, equipos de iluminación inteligentes usan 1 canal (a veces mas) para cada función que realizan (color, gobo, prisma, dimmer, etc.) Algunas cabezas robóticas movibles usan mas de 20 canales, y algunos scanners simples usan 4 canales, etc.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

3. El protocolo

Hasta ahora nos hemos referido a la “información” viajando a través de cables DMX desde el controlador hasta el decodificador dentro de la luminaria. Esta “información” no es mas que un número entre 0 y 255. Este número es llamado el valor DMX para un canal en partícular. Entonces, la señal DMX no es más que valores a lo largo de 512 canales.

Ejemplo:
De regreso a nuestra simple cabeza robótica de 5 canales; el canal 3 controla la rueda de color, la cual tiene 25 distintas combinaciones de color. El color desplegado dependera del valor DMX en el canal 3 (de la manera en lo que la este mandando el controlador) como sigue:
0-10 Blanco
11-20 Rojo
21-30 Morado
.
.
.
241-255 color “x”
Así es que si el equipo de iluminación recibe un valor DMX de 25 para el canal 3, desplegará el color morado. Si ese valor DMX cambia a 15, automáticamente cambiará a rojo y así consiguientemente. Afortunadamente, para nosotros, el software Sunlite (y la mayoría de los controladores) incluyen perfiles para los equipos de iluminación. Estos perfiles contienen todos los valores DMX y los canales de información necesarios para tener completo control de sus equipos de iluminación. Típicamente, todo lo que tendrá que hacer es establecer correctamente las direcciones DMX, y el controlador hará fácil el resto (algunos controladores son más fáciles de aprender y usar, pero esa es la idea en general)

Cuando un equipo de iluminación es fabricado, una tabla DMX es provista junto con el manual de usuario. Esta tabla DMX contiene toda la información que los fabricantes de controladores necesitan para crear estos perfiles. La mayoría de los controladores contienen los perfiles de los equipos más populares en un mercado particular. Orgullosamente afirmamos que en Sunlite (y nuestros compañeros de OEM) son los únicos controladores con 2,000 perfiles de fabricantes alrededor del mundo, así es que no importa donde compro su equipo de iluminación, lo mas probable es que tengamos perfiles para el equipo, lo cual le permitirá controlarlo sin ningún problema.

4. Importancia de Sunlite

En resumen, la mayoría de las luminarias y sus controladores se comunican usando un protocolo llamado DMX-512 (Para una descripción mas detallada de historia y ficha técnica, por favor visite www.dmx512-online.com)

Importante de DMX y equipos de iluminación:

1. Equipos de iluminación usan 1 canal separado para controlar todas las funciones que realizan (un canal para controlar controles, otro para gobos, 1 canal para dimmer, otro para shutter etc.)
2. Puedes usar un máximo de 512 canales por cada línea DMX.
3. Hay un valor de 0 a 255 asignado a cada canal.

Importante acerca de Sunlite y equipos de iluminación de iluminación

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

1. Cuando le dice a su controlador Sunlite que tipo de equipos de iluminación esta usando, Sunlite sabrá exáctamente como trabajan sus equipos y que distribución DMX tienen.
2. Esto permite a Sunlite tener botones preprogramados en la pantalla correspondiendo a cada función que el equipo de iluminación pueda realizar (un botón para el color blanco, un botón diferente para el rojo, un botón para cada gobo, para cada macro, etc.)
3. Pare empezar a programar efectos de iluminación usando Sunlite, todo lo que necesita hacer es dar clic en los botones preprogramados.
4. Debido a su interfase visual y la simpleza para programar, miles de usuarios alrededor del mundo han hecho de Sunlite su controlador preferido.

---

2. Accesorios

La siguiente es una lista de accesorios que pueden ser usados en conjunto con nuestro software e interfases. No es una lista extensa, pero le deberá de dar una idea de donde empezar a buscar.

IO Ports and Power Supplies

Jameco (USA)
639671 Ribbon Cable, 10 conductor, Rainbow
32492 Connector, IDC Socket, 10 contacts
252794 Power Supply 12V/0.25A, 2.1mm

Keypads

Search online for “8 key common” or “12 key common”. You can use any custom built switch, given that you only need to make simple contact closures… even a paper clip could do the trick, if you wanted.

www.designnotes.com
www.allelectronics.com

Relay boards

The IO ports can be closed manually using keypads and switches, or remotely using relays. The advantage of using relays is that you can have any human interface with the Sunlite software working in the background. Some of these relays can be activated via InfraRed remote controls, for instance.

www.rentron.com
www.dataprobe.com
www.quasarelectronics.com

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

MIDI controllers

The Sunlite software can work with ANY MIDI device. Here is a list of the most popular:

- Evolution UC-33
- Behringer BCF2000

You can search online for these names and compare pricing and features.

DMX Boards

The Sunlite software can take input commands from DMX boards. Any button on the Sunlite screen can be triggered through DMX, and also any fader can be linked to a DMX fader on a board. The following sites will give you an idea of where to start looking:

www.proformance.net

DMX Dimmer Packs

Conventional lighting can be controlled through DMX if these fixtures are connected to what are known as Dimmer Packs. There are many manufacturers out there.

www.proformance.net

3. Configuración IP/Ethernet

Nuestras interfaces ethernet vienen con una dirección IP de fábrica 192.168.1.20. Una dirección IP es un número único para cualquier aparato particular dentro de la red. Para poder comunicarse con su interfase, necesita manualmente configurar la dirección IP de la computadora a 192.168.1.xx, donde “xx” es cualquier otro número diferente del 20. No puede tener ambos aparatos (interfase y computadora) con la misma dirección IP, pero ambos necesitan estar dentro de la misma subnet (192.168.1xx).
Para configurar su computadora para trabajr con nuestra interfase Ethernet:

1. Conecte su interfase IP/Ethernet a su computadora y a su fuente de poder (9-12 DC)

2. Cambie la dirección IP de su computadora, para que coincida con la interfase de la mascara de la subred. Inicio (start) del control del panel de Windows, luego Conexiones de Red (network connections). Doble clic en Red De Area local (local area network), luego de clic en TCP/IP, luego Propiedades. Cambie de “Automático” a “Manual” y teclee lo siguiente:

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

IP 192.168..1.xx (donde xx es un número mas grande que 10, diferente de 20)
Mascara subred (Subnet mask) 255.255.255.0

Deje todos los demás campos en blanco, luego de clic en OK. Espere un momento mientras la conexión se reestablece entre la interfase y la computadora. Cierre la pantalla de conexión de área local

3. Inicie el software Sunlite

Una vez que el software este abierto vaya al menú con el símbolo “?”, posteriormente en “About”; una ventana pop up circular con el logo sera mostrado en una caja blanca debajo, en esta caja vera algo como esto:
Sunlite Suite
June 13 2006(Release date)

1 SLESA-IP

(interface description in red letters)

Si puede ver esta descripción letras rojas, quiere decir que tiene buena comunicación entre el software y la interface.

Si no puede ver la descripción, probablemente compró un convertidor IP-DMX y se olvidó de conectar también la interface USB para el software.
Si usted va al menú CONTROLADOR, luego PARÁMETROS DE INICIO, podrá cambiar el universo para cada interface USB-DMX o IP-DMX.

Cambiando la dirección IP de la interface

Si desea cambiar la dirección IP de la interface Ethernet (192.168.1.20), necesita hacer esto desde el software Stand Alone (incluido en el CD de instalación). Conecte la interface directamente a su computadora usando el cable Ethernet cruzado que recibió con el paquete, y cambie la dirección IP de su computadora a la misma subred de la interface (192.168.1.xx).

Comience el software Stand Alone. Vaya al menú HERRAMIENTAS, luego OPCIONES IP/ETHERNET. El password es

JULS

En esa ventana encontrará Propiedades de LAN. Haga todos los cambios deseados y cierre el software Stand Alone. Desconecte la interface de su computadora y ahora conecte la interface al router de su red usando un cable Ethernet convencional (no incluido). Cuando abra el software Sunlite, deberá ver la misma descripción en letras rojas que se vio cuando estaban conectadas la interface y la computadora directamente.

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

4. Problemas Comunes

Software y/o interfase no funcionan

1. Cheque la interfase USB
Conecte la interfase a la computadora. Deberá ver 3 LEDs encenderse, verde, amarillo y rojo. El verde deberá estar parpadeando lentamente, el amarillo deberá estar completamente encendido, el rojo deberá estar parpadeando rápidamente.
Si solo el LED amarillo esta prendido, entonces su interfase no funciona, por favor contáctenos para que la reemplacemos.

2. Cheque la comunicación Software/Interfase
Conecte la interfase a la computadora antes de abrir el software. Después de abrir el software, el LED verde debe estar parpadeando rápidamente. Si va al menú “?” , luego “About”, deberá ver el nombre del software, una fecha y letras que describan su interfase.
Si el LED verde no esta parpadeando rápido, o no ve la descripción en rojo, no hay comunicación entre el software y la interfase. Probablemente no instalo los drivers (controladores) correctamente.

3. Cheque los drivers (controladores) de la interfase
Si esta usando Windows XP, reconecte su interfase a cualquier puerto USB, Windows le dirá si el hardware es nuevo en su computadora o si ya esta instalado. Si es nuevo, aparecer la pantalla del ayudante (New Hardware Wizard). Inserte el CD de instalación en su computadora, y seleccione búsqueda automática (si no tiene el CD de instalación, vaya a la sección de Support/Downloads en nuestro sitio de internet). De clic en “continuar de todos modos” (continue anyway) cuando Windows le pregunte por su verificación. Después de esto Windows le debe de decir que su aparato esta listo para ser usado. Reinicie el software y cheque la comunicación (el paso anterior).
4. Vuelva a revisar los drivers de la interface
Si durante la instalación de los drivers, cuando Windows le pregunta acerca de la verificación y compatibilidad, usted seleccionó "Detener Instalación" en lugar de "Continuar", los drivers no serán instalados correctamente.
Para verificar si los drivers están instalados correctamente, deberás entrar a:
- Panel de Control de Windows - Sistema - Hardware - (Device Manager)
Verás una lista que incluye todos los dispositivos USB. Si la interface está conectada y los drivers están instalados correctamente, el nombre del dispositivo será "Intelligent USB DMX Interface". De no estar instalados correctamente, el nombre será "Dispositivo desconocido (Unknown device)" con un signo de admiración amarillo al lado.
Para arreglar esto:
- Desinstala el dispositivo desconocido
- Desconecta la interface USB, espera un par de segundos, y vuélvela a conectar
- El "Asistente de nuevo hardware" aparecerá, y simplemente sigue las instrucciones
- Aseegúrate de seleccionar "Continuar" cuando Windows te pregunte acerca de Verificación y Compatibilidad

5. Probar en una computadora diferente
Si nada parece funcionar, por favor intenta probar en una computadora diferente antes de contactar a tu vendedor para pedir una interface de repuesto. Generalmente, sólo deberás pedir un repuesto cuando:
- Ningún LED enciende, incluso cuando has movido el switch de encendido en la parte de atrás de la

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

interface
- Sólo el LED amarillo enciende
- Los drivers parecen estar instalados correctamente, pero la interface/software no funciona, y el nombre del dispositivo USB en Device Manager es "SIUDI-OUT" en lugar de "Intelligent USB DMX Interface"
Revise que no tiene 2 equipos con la misma dirección, esto causa conflicto con el DMX
6. Mis luces aún no funcionan
Revise su cable DMX, 9 de 10 veces esto pasa porque esta usando cables defectuosos. Cambie su cable y asegurase que este bien.

Escenas/Switches no funcionan

Si tiene problemas usando sus botones de escenas y switches, revisa las siguientes soluciones a problemas comunes:

1. Desactiva todos los botones
Haz doble-click en el botón de escena INIT en cada página. Esto deberá hacer que todos los botones se desactiven. Después, empieza a presionar botones uno por uno hasta que encuentres cuál es el que te presenta el problema.

2. Deshabilita modo LIVE
Si estás usando la modalidad LIVE para controlar tus luminarias individualmente dentro de cada página, no te será posible desactivar switches. Esto podría parecer como que los botones de Switch no están funcionando. Todo lo que necesitas hacer es asegurarte que la modalidad LIVE está desactivada, y después todo estará de regreso a la normalidad.

3. AUTO Salidas DMX
En la parte inferior de tu pantalla puedes ver las salidas DMX de tu controlador. Puedes forzar un canal a tener una salida en particular desde esta ventana, además de la salida proveniente de tus escenas y switches. Si tus botones parecen no funcionar, asegúrate que todos los canales tengan la propiedad AUTO asignada (haz clic derecho en la base del canal para cambiar esta propiedad).

No puedo encontrar mis páginas

Si algunas de las ventanas de tus páginas "desaparecieron" de la pantalla, simplemente ve a:
- Menú Ventanas - Resetear posiciones - Resetear a Tabs
Puedes también leer la sección "Posiciones de Ventanas" en el capítulo Parámetros Generales para más información

Mis luces se vuelven locas

1. Direcciones DMX
Asegúrate que las direcciones para tus luminarias sean las mismas que aquellas que están definidas dentro del controlador de software.

2. Perfiles/Librerías de las luminarias
Algunas veces las luminarias tienen diferentes "modalidades" (mode) que incrementan el número de canales, o los cambian de orden. Asegúrate de estar usando la librería adecuada para tus luminarias.

3. Cable DMX

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

Si todavía tienes problemas, intenta usar un cable diferente (asegúrate que sea un buen cable DMX).

5. Resumen de comandos

Pantalla de Usuario

FUNCIONES	MENUS EQUIVALENTES	ACCESOS DIRECTO
Crear una página nueva	"Página" "Página Nueva"	Alt+N
Abrir archivo	"Página" "Abrir archivo..."	Alt+O
Guardar archivo	"Página" "Guardar archivo..."	Alt+S
Congelar canales	"Página" "Barra en Vivo" "Congelar"	F12
Nivel de canales rápido	"Página" "Barra en Vivo" "Niveles"	F11
Activa un fade manual	"Página" "Barra en Vivo" "Fade manual"	F10
Activa o desactiva luminarias en Easy View	"Página" "Barra en Vivo" "Muestra luminarias 3D"	F9
SPEED (-) (master)	'Live' button toolbar	F3
SPEED (+) (master)	'Live' button toolbar	F4
DIMMER (-) (master)	'Live' button toolbar	F1
DIMMER (+) (master)	'Live' button toolbar	F2
Master SPEED reset		F1+F2
Master DIMMER reset		F3+F4
Seleccionar botón		Shift+click
Eliminar botón	"Botón" "Eliminar"	Alt+D
Opciones de botón	"Botón" "Opciones..."	Alt+P
Editar	"Botón" "Editar"	Alt+E ou Ctrl+click
Eliminar acceso directo		Ctrl+Del
Asignar acceso directo		Ctrl+key
Asignar acceso directo MIDI (activación display MIDI)		Ctrl+Note MIDI
Asignar acceso directo PUERTO (activación display PUERTO)		Ctrl+Port
Asignar acceso directo DMX (activación display DMX)		Ctrl+DMX
Mover un botón (si esta habilitado en la barra de botón)		Shift+ right click
SPEED (-) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F7
SPEED (+) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F8
DIMMER (-) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F5
DIMMER (+) (botón seleccionado)	'Live' button toolbar	F6
Muestra un menu scroll	"Button"	Shift+ right click

Pantalla de Editor

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.

FUNCIONES	MENUS EQUIVALENTES	ACCESOS DIRECTOS
Cerrar y Guardar		Alt+S
Cerrar sin Guardar		Alt+Q
Display de nivel de canal en valor DMX		Ctrl+D
Display de nivel de canal en %		Ctrl+P
Sin Display de nivel de canal		Ctrl+N
Visualizar la parte derecha de la lista de canales		Flecha derecha
Visualizar la parte izquierda de la lista de canales		Flecha izquierda
Display de la lista de presets		
Ajustar varios canales de tipo similar al mismo valor (Pan, Shutter,…)		Shift+click

Cycles

FUNCIONES	MENUS EQUIVALENTES	ACCESOS DIRECTOS
Ejecutar hacia adelante		Page Down
Ejecutar hacia atrás		Page Up
Grabar el tiempo relativo en VIVO (Si el ciclo está en modo PLAY)		END
Seleccionar el paso siguiente (si el ciclo está en modo STOP)		Flecha hacia abajo
Seleccionar el paso anterior (si el ciclo está en modo STOP)		Flecha hacia arriba

Copyright © 2006 ~ Nicolaudie. All rights reserved.